
12/91 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-
POWER PLAY
Die Nr.1
Software satt
ÜBER 60 SPIELE-TESTS
● Wing Commander 2
● Magic Pockets
● Might&Magic 3
● Larry 5 u.v.a.
Typen, Trends&Tatsachen
KAMPF DER SYSTEME
Kaufberatung:
Die wichtigsten
Computer im Test
Zurück zur Natur
BEHOLDER 2
SSI verläßt die Dungeons
Origins Höhenflug
STRIKE COMMANDER
Chris Roberts dreht auf: Das 20 MByte-Projekt



Ein Beispiel: Der
TESTSIEGER
im AUGUST 1991 CHIP

HIGHSCREEN®
KOMPAKT 286-16

- 80286 Microprozessor, 16 MHz Taktfrequenz
- 1 MB Speicher
- 80 MB-Festspeicherplatte
- 3.5" 1.44 MB **und** 5.25" 1.2 MB Diskettenlaufwerke
- VGA Monochrome-Monitor
- DR DOS 6.0 ***oder*** MS-DOS 5.0, LOTUS MAGELLAN 2.0, POWER BASIC Basisversion, sowie MICROSOFT WORKS 2.0 ***oder*** WINDOWS 3.0 und WAYS FOR WINDOWS **sind im Preis enthalten!**

KOMPLETT **1895.-**

Dazu der

HIGHSCREEN®
MP-09 9-Nadeldrucker mit NLQ
Near-Letter-Quality Einzelpreis **399.-**

statt Summe der Einzelpreise ~~2294.-~~
KOMPLETT NUR

1999.-

Sie sparen 295.- DM!

Aufpreis VGA-Farbmonitor **299.-**
anstelle Monochrome-Monitor

Aufpreis MP-24 BB (Big Buffer) **199.-**
24-Nadel-Schönschreib-Drucker mit Korrespondenzdruck, 44 K, 9 Schriften, max. 240 Zeich./Sek., 360 dpi, Einzelblatt- + Endlospapierbetrieb, Papierparkfunktion.

Deshalb sind HIGHSCREEN®-Computer so preiswert:

DIREKTVERTRIEB UND KONZERNVERBUND MACHEN'S MÖGLICH!

Der Herstellungspreis eines Produktes beim Verlassen der Fabrikhallen ist längst nicht das, was Sie letzten Endes im Geschäft bezahlen müssen. Denn auch der Vertrieb kostet Geld. Dazu zählen neben Werbung, Schulung und Service auch die Handelsspannen, die beim indirekten Vertrieb den Groß- und Einzelhändlern eingeräumt werden.

Gerade aber die sparen wir bei VOBIS. Denn HIGHSCREEN®-Computer werden überwiegend direkt über unsere 86 europäischen Filialen und dadurch besonders preiswert vertrieben.

Zusätzlich bieten wir Spezialangebote von HIGHSCREEN® auch bei KAUFHOF, MASSA, MEDIA-MARKT, METRO und SATURN-HANSA, also über konzernverbundene Unternehmen, und deswegen ohne zusätzliche Vertriebskosten an.

Kein Wunder also, daß HIGHSCREEN®-Rechner oft bis zu 10-15% preiswerter angeboten werden als manch andere vergleichbare Computer.

Das sagenhafte Preis-Leistungsverhältnis.

DIREKTVERSAND/ ZENTRALE:
Rotter Bruch 32-34
5100 AACHEN
Tel. 0241/500081

4 x in 1000 BERLIN
Kurfürstenstr. 101
Kurfürstendamm 162
Steglitz · Schloßstr. 67
Rudower Str. 132

3 x in 2000 HAMBURG
Krohnskamp 15
Esplanade 41 (Finnlandh.)
Altona · Gr. Bergstr. 179

2300 KIEL
Sophienblatt 74-78

2400 LÜBECK
Große Burgstr. 37

2 x in 2800 BREMEN
Violenstraße 37
Lloydstr. 11/H.-Böckler-Str.

2 x in 3000 HANNOVER
Berliner Allee 47
Lange Laube 7

3300 BRAUNSCHWEIG
Bohlweg 47

3500 KASSEL
Fünffensterstr. 4

2 x in 4000 DÜSSELDORF
Wielandstr. 21
Hüttenstr. 5a

4050 M'GLADBACH
Eickener Str. 12

4100 DUISBURG 1
Fr.-Wilhelm-Str. 30

4150 KREFELD
Ostwall 92

4200 OBERHAUSEN
Marktstr. 163-165

4300 ESSEN
Huyssenallee 3

4350 RECKLINGHAUSEN
Kurfürstenwall 9

4400 MÜNSTER
Geiststr. 4

4500 OSNABRÜCK
E.M. Remarque Ring 3

4600 DORTMUND
Hamburger Str. 110

4630 BOCHUM
Nordring 51

4790 PADERBORN
Giersstr. 22-24

4800 BIELEFELD
Alfred-Bozi-Str. 14

2 x in 5000 KÖLN
Mathiasstr. 24-26
Barbarossaplatz 5

3 x in 5100 AACHEN
Rotter Bruch 20
Adalbertsteinweg 4
Templergraben 44

5300 BONN
Münsterstr. 18 (Cassius-B.)

5400 KOBLENZ
Schloßstr./Casinostr. 49

5600 WUPPERTAL
Laurentiusstr. 12

2 x in 6000 FRANKFURT
Frankenallee 207/209
Gutleutstr. 45

6100 DARMSTADT
Mathildenplatz 8 (Gericht)

6200 WIESBADEN
Schützenhofstr. 4

6400 FULDA
Am Rosengarten 14

6600 SAARBRÜCKEN
St. Johanner Markt 26

6750 KAISERSLAUTERN
Königstr. 20-22

6800 MANNHEIM 1
Kaiserring 36

6900 HEIDELBERG
Bahnhofstr. 9-13

2 x in 7000 STUTTGART
Marienstr. 11-13
Holzstraße 19

7500 KARLSRUHE
Kriegsstr. 27/29 (BGH)

7750 KONSTANZ
Kreuzlinger Str. 18

7800 FREIBURG
Kaiser-Joseph-Str. 271

3 x in 8000 MÜNCHEN
Aberlestr. 3
Arabellastr. 7
Ingolstädter Str. 5

8070 INGOLSTADT
Harderstr. 24

8390 PASSAU
Bahnhofstr. 28

2 x in 8500 NÜRNBERG
Vordere Ledergasse 8
Tafelfeldstr. 13

8720 SCHWEINFURT
Seestraße 11/Wilhemstr.

8900 AUGSBURG
Jakoberstr. 16

0-1017 BERLIN
Straussberger Platz 16-18

0-1200 FRANKFURT/Oder
Berliner Chaussee 26

0-5300 ULLA-WEIMAR
An der Baumschule 3

0-5800 GOTHA
Marktstr. 24/26

0-7030 LEIPZIG
Arno-Nitzsche-Str. 43-45

0-8027 DRESDEN
Reckestr. 2

intern

Schichtwechsel

Frischer Wind bei der *POWER PLAY*: Heinrich Lenhardt verläßt nach fast fünfjähriger Zugehörigkeit das Team; sein Platz wird vom Debütanten Richard Eisenmenger eingenommen. Er hat gerade mal 18 Jahre auf dem Buckel, die Schule erfolgreich hinter sich und ist mit Herz und Seele Spiele-Freak. Seine besondere Liebe gilt dem Amiga, den er zu Hause tierisch aufgemotzt hat: Turbokarte, Festplatte und 3 MByte RAM nennt er sein eigen. Außerdem ist Richie ein eingefleischter Science-fiction-Fan und — in eigenen Worten — "der Welt größter Star-Wars-Freak". Mittlerweile tummeln sich bei Richie auch ein, besser zwei Game Boys im Haushalt. Nach anfänglicher Skepsis wurden sogar seine Eltern mit dem Taschenspielervirus infiziert und sehen die Bits & Bytes-Welt nun mit ganz anderen Augen.

Neu im *POWER-PLAY*-Team: Richard "Richie" Eisenmenger

In den letzten Wochen war die Redaktion mal wieder voll im Streß. Nicht nur, daß wir diese *POWER PLAY* fertigstellen und eine neue *VIDEO GAMES* vorbereiten mußten, nebenbei haben wir fleißig an unserem Jahresrückblick **Die 100 besten Spiele des Jahres '91** gewerkelt. Ihr findet das schmucke Sonderheft (die erste Ausgabe aus dem Jahre '89 hat übrigens schon Sammlerwert) ab dem 22. November am Kiosk.

Das Spielejahr im Überblick: So schaut unser neuestes Sonderheft aus.

Wer die *POWER-PLAY*-Macher einmal live erleben will, der sollte am 29. (nachmittags) oder 30. (ganztags) November beim Media Markt in München vorbeischauen. Dort tummeln sich die Redakteure in der Spieleabteilung und stehen mit Rat und Tat zur Seite.

Redakteure zum Anfassen: Am 29. und 30. November ist das *POWER-PLAY*-Team beim Media Markt in München zu Besuch.

Noch ein Wort an alle ST- und C-64-Besitzer: Seid bitte nicht allzu traurig, wenn Ihr unseren Computer-Vergleichstest ab Seite 158 lest. Trotz der Kritik, die diese beiden Spielekisten einstecken mußten, werden wir natürlich auch in Zukunft alle neuen Programme für die beiden Systeme testen. Die Zeit geht nun mal an keinem Computer spurlos vorbei.

Einen herbstlichen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



38
Endlich im Test: Der Weltraum-Action-Fetzer "Wing Commander II"

158
Der große Vergleich: *POWER PLAY* testet die wichtigsten Computersysteme auf ihre Spieletauglichkeit

8
Chris "Wing Commander" Roberts macht Dampf: Wir werfen einen ersten Blick auf sein neuestes Werk: "Strike Commander"

12

Aktuell

Automatentests

Computerspieletests

Kurztests

Story

Videospieletests



Power-Tips

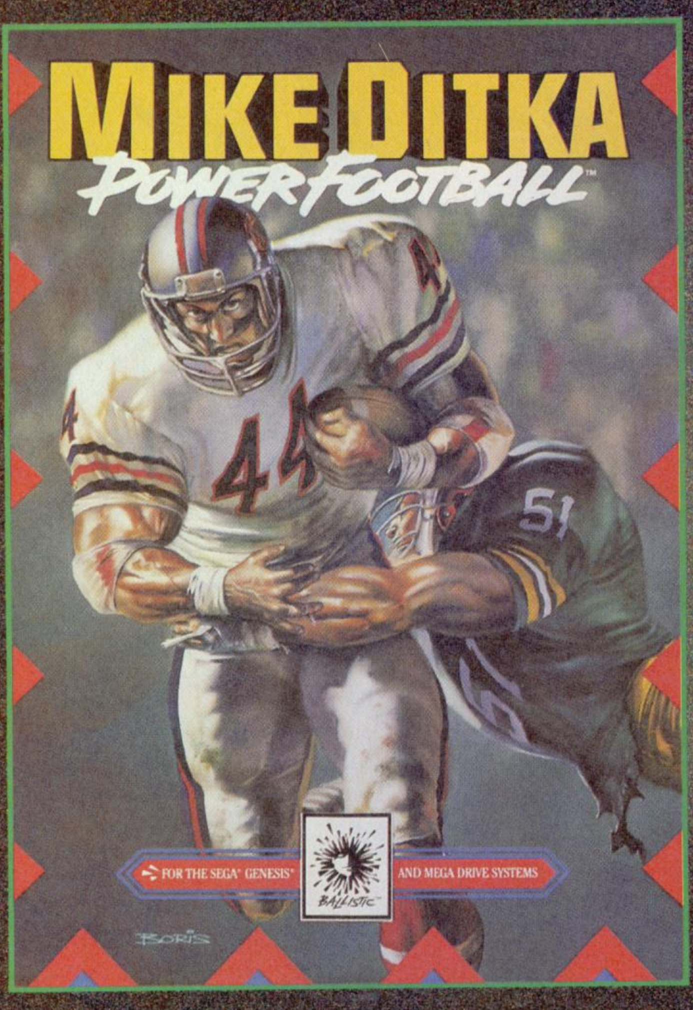
Unter der Lupe

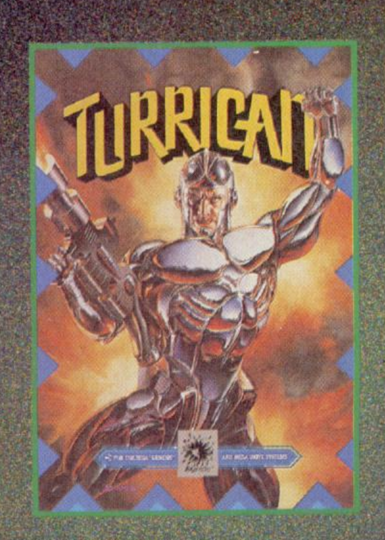
Rubriken

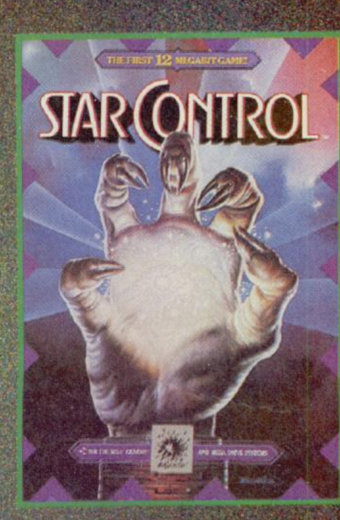
■ Titelthemen



TOUCH







Nur Ditka hat die nötigen Eigenschaften, um in diese Mannscaft zu Kommen ...
er ist abgebrüht, Kampfstark und immer 110 prozentig.

MIKE DITKA
auf Ihrem MEGA DRIVE
Oktober 1991





AND YOU CAN'T PUT DOWN




Als Söldnerboß fliegt Ihr selten alleine, sondern werdet meistens von einer ganzen Staffel begleitet (MS-DOS/VGA)

Strike COMMANDER

Während die Spielewelt gebannt auf "Wing Commander 2" starrt, werkelt Chris Roberts fleißig an "Strike Commander". Was ist dran am angeblichen 3-D-Wunder?

Besonders geschickt verschob Origin den Veröffentlichungstermin des Weltallepos' "Wing Commander 2" (siehe Test in dieser Ausgabe) auf den Spieleherbst. Während sich die halbe Computernation mit Heißhunger auf den saftigen Action-Brocken stürzt, feilt Chris Roberts insgeheim an seinem neuen Spiel, "Strike Commander". Erste Demos sorgten auf verschiedenen Messen für Aufregung und versetzten Konkurrenten in helle Panik. 3-D-Grafik, wie sie noch nie zuvor auf einem Heimcomputer zu sehen war, flimmerte vor den Augen der staunenden Zuschauer über gigantische Monitore. "Wie machen die das?" und "Um was geht's da eigentlich?", fragte sich nicht nur die eine oder andere Softwarefirma, sondern auch die *POWER PLAY*.

Die Hintergrundgeschichte

Der Schauplatz von Strike Commander liegt in nicht allzuferner Zukunft. Am 24. April des Jahres 2000 sorgt ein fetter Börsenkrach und massiver wirtschaftlicher Verfall der westlichen Industrienationen für eine globale Veränderung. Staatenbünde zerfallen, die USA zersplittert in kleinere unabhänige Länder und Grüppchen lokaler Behörden liefern sich hitzige Gefechte mit Umweltterroristen. Als Zankapfel dienen neue Steuern, die die Behörden und multinationale Konzerne erhoben haben, um das öffentliche Leben einigermaßen in Gang zu halten. Ärgerlicherweise gestaltet sich die Eintreibung der Steuern als nicht ganz ungefährlicher Job. Statt des braven Finanzbeamten werden Söldnertrupps losgeschickt, um den aufmuckenden Bürgern und souveränden Ländern das nötige Kapital abzunehmen.

Ihr übernehmt in Strike Commander die Rolle eines Söldnerbosses. Eure Aufgabe ist es, Aufträge anzunehmen und



Hier der Anflug auf eine 3-D-Hügelkette (MS-DOS/VGA)

erfolgreich zu beenden. Vom Erfolg und der Entlohnung eines Auftrags hängt die Zukunft Eurer Truppe ab. Taktisches Abwägen von Risiko und Preisgeld gehört ebenso zu Eurem Job, wie fliegerisches Können. Auf der Jagd nach Ruhm und vor allem Honorar fliegt Ihr keine Raumschiffe wie in Wing Commander, sondern schwerbewaffnete Düsenjets. Die säumigen Zahler und andere Gegner fahren ebenfalls mit schwerem Geschütz auf: Panzer, Flugzeuge und Helikopter sind nur einige der Feindfahrzeuge.

Die Technik

Für die gewaltige Detailfülle, mit der Strike Commander aufwarten soll, bedient sich Origin einer völlig überarbeiteten 3-D-Technik, die schon teilweise bei Wing Commander 2 Verwendung fand. Das neue System mit dem blumigen Namen "RealSpace" kombiniert Bitmap-Bilder mit Fraktalgrafiken und Polygontechnik. So werden Objekte wie Explosionen, Fahrzeuge und Teile des Geländes im Bitmap-Stil gezeichnet — wie die Raumschiffe in Wing Commander. Das komplette Terrain wird in ausgefüllten 3-D-Flächen zu sehen sein. Eine Technik, der sich schon heute die meisten Flugsimulationen bedienen. Allerdings soll das Gelände bei Strike Commander sich aus erheblich mehr "Einzelteilen" zusammensetzen als bei "normalen" Flugsimulationen. Ein weiterer Kniff: Das Gelände wird mit sogenannten "Fraktals" (fraktale Grafiken finden meistens in der Mathematik Verwendung) generiert und die einzelnen Miniflächen individuell und nach einem besonderen Verfahren schattiert. So entsteht der (subjektive) Eindruck einer viel detaillreicheren Grafik.

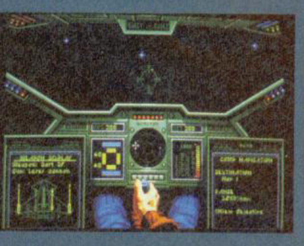
Der größte Nachteil der Grafikflut: Ohne 386er mit mindestens 25 MHz wird der Strike Commander wohl am Boden bleiben. Ebenfalls ein "Muß" ist eine VGA-Grafikkarte, 2 MByte RAM und rund 20 MByte Platz auf der Festplatte. Gesteuert werden die High-Tech-Flieger am besten mit einem Joystick. Unterstützt werden natürlich alle gängigen Soundkarten. Erscheinen soll Strike Commander Anfang 1992 für PCs. Andere Versionen sind momentan nicht geplant. Nur eine CD-Fassung ist schon in Arbeit.

Das Team

Natürlich wird ein solches Mammutprojekt nicht von einem einsamen Soloprogrammierer bewältigt. Das Strike-Commander-Team besteht aus rund zwanzig Leuten. Chris Roberts hatte zwar nach "Wing Commander" die Idee zu Strike Commander, und entwickelte einen Großteil der neuen Grafiktechniken selbst, aber zusätzlich werkeln noch vier Programmierer, sechs Grafiker, Komponisten und Story-Schreiber an dem Spiel. Unter den Programmierern befinden sich ein paar Neuzugänge wie der Physiker Bill Baldwin, der in seiner Freizeit fetzige Rockmusik auf der Gitarre spielt, oder Jason Templeman (ebenfalls Physiker), der eigentlich nur einen Semesterjob bei Origin absolvierte und nun fest angestellt ist. Speziell für den Soundtrack wurde der Komponist Dana Glover verpflichtet, der in den letzten 12 Jahren für verschiedene Hollywoodstudios an zahlreichen Filmmusiken mitgearbeitet hat (z.B. "Apocalypse Now", "Rain Man", "Robocop II"). *mh*









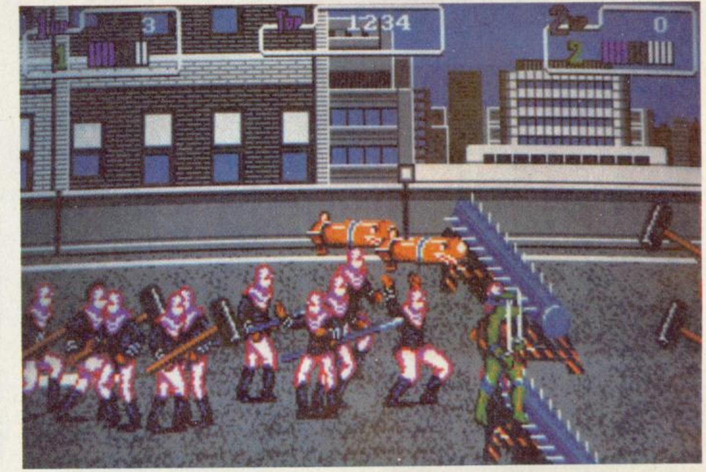
Vom Action-Adventure zur 3-D-Perle: Die Chris-Roberts-Spiele "Times of Lore", "Bad Blood", "Wing Commander 1" und "Wing Commander 2" (von oben nach unten).

Diese Berge sind nicht auf einem Supercomputer gemalt, sondern auf einem normalen PC (MS-DOS/VGA)



Vier abgedrehte Comic-Helden beweisen Durchhaltevermögen: Bei Konami entsteht jetzt die Fortsetzung zum Vorjahrshit um Schildkröten und Karatekunst.

Denken im zukünftigen Jahrtausend gealterte Video- und Computerspieler an den Beginn der 90er Jahre zurück, werden ihnen wahrscheinlich vor allem die "Teenage Mutant Ninja Turtles" mit einem herzhaften "Chowabunga!" ins Gedächtnis zurückhüpfen. Die grünen Schildträger sind auch nach Auftritt auf unzähligen Comicseiten, in Zeichentrick- und abendfüllenden Kinofilmen sowie einer beachtlichen Anzahl von Modul- und Disketteneinsetzten noch quicklebendig und beliebt wie zum Beginn ihrer Prügelkarriere. Während in Japan die Konami-Programmierer an einem neuem Turtle-Spiel für den Game Boy und dem dritten Teil der NES-Serie werkeln, entsteht bei Mirrorsoft in England gerade das zweite Computer-Abenteuer der Teenage Turtles. Der Term "Zweiter Teil" ist jedoch irreführend: Was Ihr in ein paar Wochen serviert bekommt ist eine getreue Umsetzung des Urautomaten, mit dem die Schildkröten vor gut zwei Jahren ihre Joystick-Laufbahn begannen.



Die Feindeshorden sähen unsere Helden am liebsten in der Suppe

Bis zu zwei Spieler dürfen gleichzeitig die fernöstlichen Nahkampfwaffen sprechen lassen, um ihre menschliche Freundin April zu retten: Auch im Spiel weiß jede der Turtles (Raphael und Leonardo, Michaelangelo und Donatello) mit einem anderen Mordinstrument umzugehen, so daß der Spieler auf seinen Lieblingshelden zurückgreifen kann. Geboten wird einfache Prügelkost vor horizontal scrollendem Hintergrund, mit einer Handvoll Gags und Überraschungen dezent gewürzt; die Feinde tauchen teils hinter ungewöhnlicher Deckung auf, greifen in Scharen oder solo an und können ebenfalls auf eine umfangreiche Waffensammlung zurückgreifen. Außerdem gibt's tückische Todesfallen und — am Ende jedes Levels — einen besonders fiesen Gegner (in Fachkreisen auch Obermotz genannt).

Insgesamt fünf Levels wollen bei Konamis "Teenage Mutant Hero Turtles" gesäubert werden — erfreulicherweise noch vor Weihnachten auf Amiga, Atari ST und MS-DOS-Kompatiblen. *wi*



Am Ende des ersten Levels sieht man April zum ersten und leider auch zum letzten Male

EYE OF THE BEHOLDER II

Weihnachtszeit ist Rollenspielzeit. Rechtzeitig zur kalten Jahreszeit kommt der Nachfolger zum AD&D-3-D-Spektakel "Eye of the Beholder" auf den Computer-Gabentisch.

Vor rund sechs Monaten schickten sich die Rollenspielprofis von SSI an, mit "Eye of the Beholder" die Geschichte der AD&D-Welt neu zu schreiben. Mit dem Start der "Legend"-Reihe warf man bei SSI das gewohnte AD&D-Bild komplett über den Haufen. Statt taktischer Auseinandersetzungen gab's Echtzeitprügeleien und statt Magerbildchen ein Labyrinth im "Dungeon Master"-Stil.

Eye of the Beholder stürmte dank schmucker Grafik, knackiger Soundeffekte und feschem Outfit die Herzen der Rollenspielfans. Gern sah man bei dem Einstandsprogramm der Legend-Serie über kleine Macken im Spiel hinweg. Beim Nachfolger "The Legend of the Dark Moon" sollen nicht nur die Kinderkrankheiten des ersten Spiels behoben sein, sondern es soll auch schöner (mehr Grafik), größer (mehr Dungeons), schwieriger (mehr Puzzles) und unterhaltsamer (mehr Story) sein.

Die Handlung von The Legend of the Darkmoon schließt nicht nur nahtlos an das erste Spiel an, sondern findet auch in der gleichen Gegend aus dem beliebten "Forgotten Realms"-Szenario statt. Etwas nördlich der Stadt Waterdeep, (in der wir im ersten Teil herumtollten), befindet sich ein Tempel, genannt Darkmoon. Ein paar Priester haben sich in dem Tempel verschanzt und Euch zu Hilfe gerufen: Etwas Böses zieht übers Land. Keiner weiß genau, woher das Böse kommt und was es plant. Nur eines ist sicher: Ihr könnt das Übel finden und ausschalten.

Wie gewohnt steuert Ihr eine sechsköpfige Truppe durch ei-



Der Weg ins Freie: Im zweiten Teil machen wir die Natur unsicher. (MS-DOS/VGA)

ne 3-D-Landschaft. Wahlweise könnt Ihr Eure Veteranen aus Eye of the Beholder übernehmen oder eine komplett neue Truppe zusammenbasteln. Allerdings fangen die Neulinge schon mit höherem Einstiegslevel an. War bei Beholder mit Level 12 das obere Ende der Erfahrungs-Fahnenstange erreicht, gibt es bei Legend of the Dark Moon mehr Erfahrungsstufen und natürlich die passenden und durchschlagskräftigeren Zaubersprüche dazu. Vier der Charaktere dürft Ihr selbst erschaffen, die beiden freien Plätze können unterwegs mit Figuren aufgefüllt werden, die sich Euch anschließen wollen.

Den höheren Erfahrungsstufen werden auch einige neue und knackigere Monster gerecht, die sich im Gegensatz zum Vorläufer im Kampf etwas intelligenter verhalten sollen. An kräftigen Gegnern besteht wahrhaft kein Mangel. Neben einer Begegnung mit dem schon bekannten Beholder bekommt Ihr es bei Legend of the Darkmoon mit Feuersalamandern, Riesenameisen und sogar mit finsteren Drachen zu tun.

Besonderes Augenmerk haben die Entwickler auf das stark vergrößerte Spielfeld gelegt, das nun nicht nur aus einem einzigen Labyrinth besteht. In dem Abenteuer gilt es, einen tiefen Wald zu besuchen, einen Tempel, Katakomben und drei unterschiedliche Türme zu erforschen. Jeder neue Dungeon sowie der Wald haben eine jeweils andere Hintergrundgrafik, die gegenüber Eye of the Beholder ordentlich aufgepeppt worden ist. Ebenso aufgebohrt wurden die Grafiken und Animationen für die Monster. Nicht zu vergessen die Bilderpracht beim Finale, die wir bei der PC-Version von Eye of the Beholder schmerzlich vermißt haben.

Wer bei Eye of the Beholder noch über die wenig ansprechende und dürftige Geschichte maulte, wird bei Legend of the Dark Moon eine Überraschung erleben. Mehr Text und erheblich mehr Figuren, mit denen Ihr Euch unterhalten könnt, sollen für eine ausgefeilte und spannungsgeladene Story sorgen.

Erscheinen wird Legend of the Darkmoon voraussichtlich im Dezember für PCs und Anfang des nächsten Jahres für Amigas mit 1 MByte RAM. Die PC-Fassung unterstützt CGA, EGA sowie VGA-Grafikkarten und AdLib-Sound. Selbstverständlich wird es das Spiel in einer komplett deutschen Version (Handbuch und Bildschirmtexte) geben. Unsere Fotos stammten allerdings noch von der englischen Fassung. *mh*



▲ Merkwürdige Gestalten bevölkern die Labyrinthe (MS-DOS/VGA)

◀ Der Mönch macht einen friedlichen Eindruck. Hoffentlich täuschen wir uns nicht. (MS-DOS/VGA)

An der ausgereiften Benutzerführung hat sich nichts geändert (MS-DOS/VGA) ▼





Knifflige Endmonster in "Myth": Da reicht ein Feuerball meist nicht (Amiga).

SYSTEM 3

Große Augen, weicher Pelz: Fuzzball in Action (Amiga).

Die "Last Ninja"-Trilogie dürfte den Action-Spezialisten ein Begriff sein: Jetzt dürfen auch die Amiga-Besitzer ins volle Asiatenleben greifen.

Besonders die C-64-Besitzer bekommen feuchte Augen, wenn sie den Namen "System 3" hören. Ihr liebgewonnener Heimcomputer wird in schöner Regelmäßigkeit von der emsigen Softwarefirma aus England beliefert. Der große Erfolg der "Ninja"-Serie soll sich jetzt auch auf Amiga und Atari ST wiederholen. Für die Umsetzungen von **Last Ninja 3** konnte man das Programmierteam "Eldritch the Cat" gewinnen, die schon mit "Projectile" einen Achtungserfolg verbuchen durften. Grafik und Sound wurden ordentlich aufgebohrt. Ob man an der arg gewöhnungsbedürftigen Steuerung gefeilt hat, wird sich noch in diesem Jahr herausstellen.

Ein weiteres 8-Bit-Spiel, das für die großen Computerbrüder umgesetzt wird, ist **Myth**. Das Plattformspiel machte bei einer ersten Proberunde einen prima Eindruck. Besonders die grafischen Details wissen zu gefallen. Zerstörte Skelette fallen z.B. nicht einfach nur klappernd zu Boden, sondern lösen sich in ihre Einzelteile auf und führen ein spielerisches Eigenleben. Wohl dem, der dann über eine reiche Extrawaffenauswahl verfügt. Amiga- und ST-Besitzer dürfen Anfang Dezember losprügeln. Keine Umsetzung, sondern ein eigenständiges Geschicklichkeitsspiel mit starken Plattformelementen ist **Fuzzball**. In 50 Knobel-Levels steuert Ihr eine kleine Fellkugel über den verwinkelten Bildschirm, schubst niedliche Feinde von den Etagen und sammelt nebenbei leckere Früchte zwecks Energieauffrischung ein. Natürlich findet man unterwegs noch einen Haufen Geheim-Level, die sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen lassen. Fuzzball kommt im November für den Amiga auf den Markt. Ein Rennspiel im Stil von "Chase HQ" erscheint im November für C64, Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs. In **Turbo Charge** übernehmt Ihr die Rolle eines Spezialagenten der Drogenpolizei. Auf sechs unterschiedlich langen Kursen heftet Ihr Euch an die Fersen von Drogenschmugglern. Eure Aufgabe: Mit allen Mitteln verhindern, daß die Schmuggler die rettende Grenze erreichen. Natürlich ist Euer italienischer Flitzer mit MG-Bewaffnung und einer extrastarken Panzerung ausgerüstet. Wenn die Wumme versagt, könnt Ihr die fiesen Burschen in den Straßengraben schubsen. *vw*



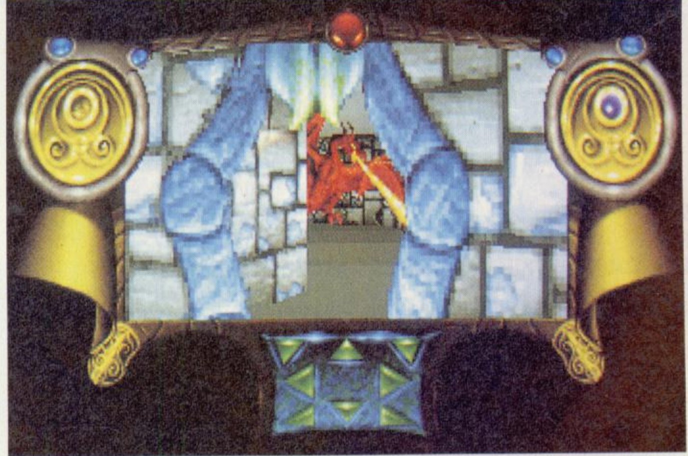
Den Schmugglern auf der Spur: Heiße Action in "Turbo Charge" (C64).



Die WELTENSCHMIEDE

Thalions Fantasy-Abteilung plant weit voraus: Neben dem Rollenspielepos "Amberstar" werkelt man bereits an der Fortsetzung und an einem zukunftsweisenden 3-D-Grafiksystem.

Rollenspielprofi Karsten Köper steckt im Streß: Sein opulentes Fantasy-Abenteuer "Amberstar" soll noch vor Weihnachten fertiggestellt und ausgeliefert werden. Der größte Teil der Arbeit ist zum Glück schon getan: Bei unserem Besuch in Gütersloh liefen wir bereits durch Städte und über Friedhöfe, krabbelten durch die Kanalisation und bereisten den Amberstar-Kontinent auf einer magischen Flugscheibe. Dabei verstellten uns auffallend wenige Monster den Weg. Nach Karstens Aussage wird das auch im fertigen Spiel so bleiben: "Amberstar ist kein Hack'n'Slay-Rollenspiel."

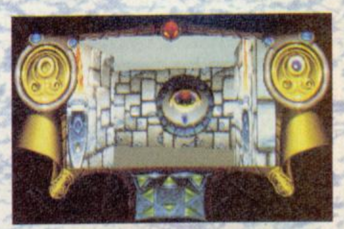


Zoom durchs Schlüsselloch: Dahinter lauert der 3-D-Drache (MS-DOS/VGA)

Aber keine Angst, auch Schwertträger und Kampfzauberer kommen bei Amberstar auf ihre Kosten. Der Prügelbildschirm besteht hauptsächlich aus einem großen, an Konsolen-Rollenspiele erinnerndes Fenster, in dem man den feindlichen Sprites Auge in Auge gegenübersteht, und einem kleinen Fenster zur Draufsicht. Letzteres ermöglicht es dem Spieler, à la Ultima die Kampfaufstellung festzulegen ("Der Zauberer mit dem schwarzen Umhang wird gebeten, sich in die hinterste Reihe zu begeben") und präzise im Auge zu behalten. Kleine Icons neben den Gesichtern der eigenen Helden zeigen hier außerdem die verschiedenen Kampfoptionen an.

Überhaupt spielen Icons bei Amberstar eine große Rolle: Sie kennzeichnen den Gesundheitszustand eines Helden und bevölkern in der "Klick mich"-Variante jedes Befehls-



Diese Sequenz solltet Ihr live am Monitor erleben: Stufenloses und flinkes Zoomen und Rotieren ist dank der Routinen von Michael Bittner und Jürgen "Hard Drivin'" Friedrichs kein Problem



Ein Blick in die Zukunft des Fantasy-Rollenspiels: Amberstar II holt das letzte aus der traditionellen Blockgrafik heraus (Amiga)

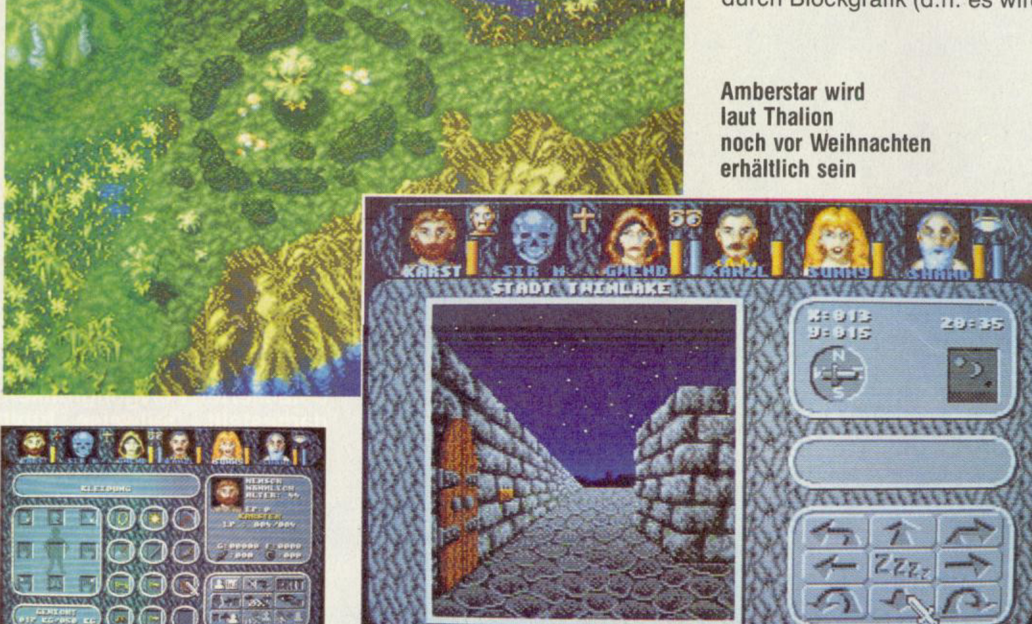
menü. Nicht nur dadurch soll die Benutzerfreundlichkeit gesteigert werden. Karstens mausgesteuerte Oberfläche führt den Spieler bequem durch die Menüs und von einem Bildschirm zum nächsten. Der Cursor wird so lange in einem Bildschirmwinkel festgehalten, bis er dort eine entsprechende Entscheidung gefällt hat. So bleibt jedem Mausbesitzer zielloses und entnervendes Herumrutschen erspart. Außerdem sind nur jene Icons, die von einer Figur auch wirklich benutzt werden können, erleuchtet.

Je nach Spielsituation bewegt der Spieler seine x-köpfige Gruppe als kleine Sprites über Ebenen und durch Straßen oder er streift durch eine 3-D-Umgebung, wie man sie aus beinahe jedem Konkurrenzprodukt kennt. Für die Amberstar-Fortsetzung wird die 3-D-Grafik gehörig aufgepeppt: Zwar schreitet man auch hier Schritt für Schritt durch Blockgrafik (d.h. es wird nicht gezoomt oder gescrollt, sondern ein Feld nach dem anderen zurückgelegt), durch die Einführung verschiedener Ansichten auf ein Blockgebäude sowie die Verwendung von Schatteneffekten wird jedoch ein erstaunlicher Effekt erzielt.

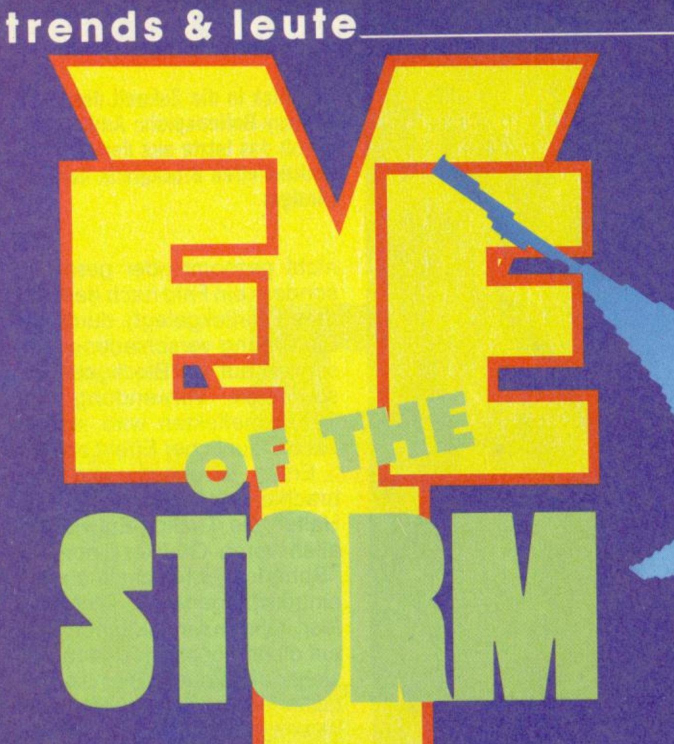
Erste Probespaziergänge brachten wir bereits hinter uns. Halten die Thalion-Entwickler, allen voran Grafiker Thorsten "Spherical" Mutschall, an der eingeschlagenen Richtung fest, können wir uns schon jetzt auf die atmosphärischsten Besichtigungstouren und die detailliertesten Fantasy-Bauwerke seit langem freuen.

Mit einem revolutionären 3-D-System geht Thalion noch ein paar Schritte weiter. Origin realisierte mit "Wing Commander" auf schnellen MS-DOS-Rechnern erstmalig bitmapped-3-D-Grafik. Thalion läßt die Mauern, Gegenstände und Fußböden jedoch schon auf normalen ATs, Amigas und ST-Computern rotieren, scrollen und stufenlos zoomen. Der 3-D-Effekt ist dermaßen erstaunlich, daß Thalion-Entwicklungsleiter Eric Simon schon über ein geeignetes Genre zu Verwertung nachdenkt. Bleiben die Entwickler dem Rollenspiel treu, könnte mittels des 3-D-Systems von Michael Bittner ein neues Zeitalter eingeläutet werden: Thalions Routinen leisten alles, was das englische "Freescape"-System ("Driller", "Castle Master") bisher fertigbrachte; statt eintöniger Vektorgrafik läuft der Spieler durch detaillierte "Dungeon Master"-Umgebung. Um den Grafikzauber auf MS-DOS zu übertragen, griff Thalion auf einen alten 3-D-Recken zurück: Jürgen "Hard Drivin'" Friedrichs, der als Domark-Fremdenlegionör längere Zeit in London weilte, meint nach ein paar durchgecodeten Nächten zum 3-D-Effekt auf dem PC: "Auf 386ern wird die Dungeon-Wanderung zum Actionspiel; Origin haben wir damit abgehängt."

Wir testeten Thalions innovatives System auf einem MS-DOS-Rechner mit 16 MHz sowie auf dem Atari ST und kamen zu folgendem Vorabурteil: Läuft alles nach Plan, hat in den Programmierlabors in Gütersloh die Spielezukunft schon begonnen. *wi*



Amberstar wird laut Thalion noch vor Weihnachten erhältlich sein



Ihr düst mit Leichtigkeit durch alle Galaxien und habt längst den Aufstieg in die "Elite" geschafft? Dann lockt mit "Eye of the Storm" eine neue Herausforderung.

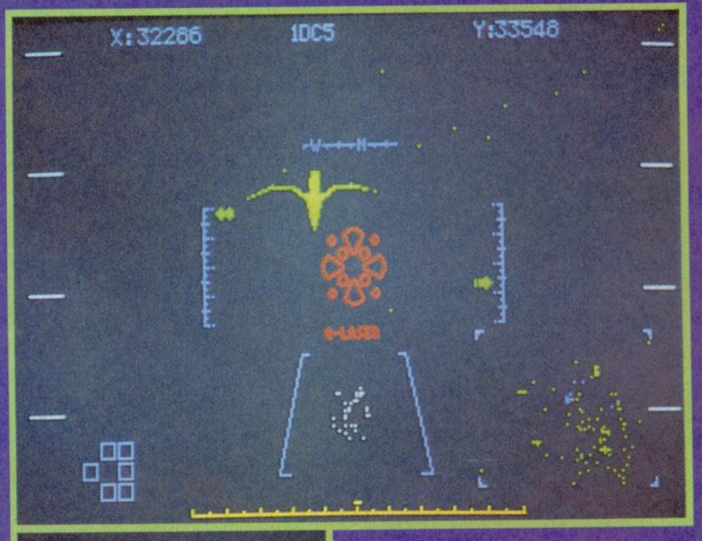
Der Gasgigant Jupiter ist der größte Planet im Sonnensystem. Besonders auffällig ist eine Zone konstanter Turbulenzen auf seiner Oberfläche. Dieser riesige Wirbel ist einzigartig in unserem heimatlichen Planetensystem und die Astronomen haben bis heute nicht ganz geklärt, welche Ursachen für dieses Naturschauspiel verantwortlich sind. Da Computerspieler ihrer Zeit bekanntlich um Lichtjahre voraus sind, dürft Ihr jetzt mit eigenen Augen aufklären, was auf dem Jupiter los ist. In Empires "Eye of the Storm" fliegt Ihr mit Eurem Raumschiff in den Planeten-Tornado und werdet Euch wundern, was es dort alles zu entdecken gibt.

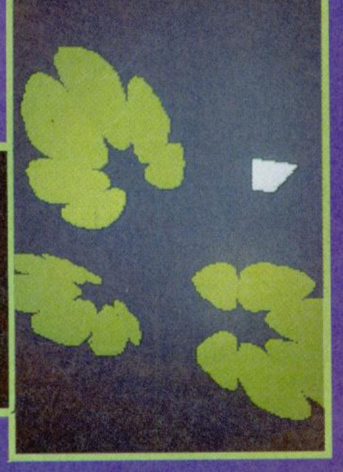
Jason Kingsley hat als Programmierer von Computerspielen schon einschlägige Erfahrungen gesammelt: Für Image Works hat er das Arcade-Adventure "Blade Warrior" entwickelt und für U.S. Gold das Kriminalprogramm "Murder". Das neue Spiel ist sein erster Ausflug in das Science-fiction-Genre.

Doch zurück ins Auge des Sturms auf dem Jupiter. In ferner Zukunft wird dort außerirdisches Leben entdeckt. Das Gebiet wird zur Freihandelszone erklärt. Aus dem ganzen Sonnensystem strömen Abenteuer, Händler und Halsabschneider zusammen, um sich ein Stück vom fetten Kuchen abzuschneiden. Natürlich seid auch Ihr mit von der Partie. Wie bei dem Kultprogramm "Elite" seht Ihr den Weltraum durch die Frontscheibe Eures Raumschiffs. Anders als beim berühmten Vorgänger ist Eure Vorgehensweise nicht festgelegt: Eye of the Storm verbindet Elemente aus "Starflight" und Novagens's "Mercenary" mit den Kampf- und Handelsequenzen aus Elite. So gibt's z.B. eine Belohnung, wenn Ihr neue Lebensformen entdeckt. Ihr müßt 64 Missionen ausführen und Euch nebenbei gegen feindliche Aliens und Konkurrenten zur Wehr setzen. Natürlich könnt Ihr Euer Raumvehikel mit dem nötigen Kleingeld gehörig aufrüsten. Andere Waffen, bessere Schilder und Motoren mit mehr PS sind eine Selbstverständlichkeit. Ihr könnt auch den Weg des Pazifisten gehen, völlig auf Kämpfe verzichten und Euch auf die Erkundung des riesigen Terrains konzentrieren.

Wenn Ihr Eure Reisen etwas abkürzen wollt, stehen Hyperraum-Sprungpunkte zur Verfügung. Allerdings müßt Ihr diese praktischen Einrichtungen erst einmal im Weltraum finden.

Alle Objekte im All sind in detaillierten Polygongrafiken dargestellt. Teilweise fühlt man sich in den surrealen Traum eines verrückten Malers versetzt: Kreaturen, die aussehen wie riesige Pflanzen oder geheimnisvolle Raumfische, schweben durch den Weltraum. Die MS-DOS-, Amiga- und ST-Versionen erscheinen noch in diesem Jahr. *vw*





Die Blumen des Bösen: Ein kleiner Vorgeschmack auf die zahlreichen Aliens, die Euch in "Eye of the Storm" begegnen.


TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Turtles-Action total!
...für Euer Nintendo-System
...für Euren Game Boy
...und als LCD-Spiele
Gutschein
Die Teenage Mutant Hero Turtles I und II, Top Gun, Track & Field II, Road Fighter, Castlevania und Roller Games gibt es als Aufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Dort könnt Ihr Euch die neuesten Aufkleber abholen.
Oder diesen Gutschein einschicken an: KONAMI, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. **Aufgepaßt!** Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Holt Euch die Turtles!
KONAMI hat die verrücktesten Abenteuer der Turtles als Videospiele:
Ganz neu **Teenage Mutant Hero Turtles** das Arcade Game für Euer Nintendo-System.
Fall of the Foot Clan für Euren Game Boy.
Teenage Mutant Hero Turtles I u. **II**, das Talking Game, als LCD-Spiele.
Michelangelo, Donatello, Raphael und Leonardo nehmen es mit jedem auf, der nichts Gutes im Sinn hat.
Da fliegen die Fetzen!
Teenage Mutant Hero Turtles - der Kino-Hit aus den USA.
Als superstarker VideospieleSpaß von KONAMI.
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
PALCOM SOFTWARE
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
ARCADE GAME
TOP GUN
MISSION: IMPOSSIBLE
FALL OF THE FOOT CLAN
GAME BOY

In dunklen Katakomben

BLACK CRYPT

Magie einmal anders: Im neuen Electronic-Arts-Rollenspiel gibt's nicht nur Dungeons & Monster, sondern jede Menge Zaubersprüche — und alle animiert.

Nachdem Brian und Steve Raffel, ihres Zeichens waschechte D&D-Fans, die Rollenspiele "Dungeon Master" und "Eye of the Beholder" durchspielten, glaubten sie, ein noch besseres Rollenspiel erschaffen zu können. Die US-Headquarters von Electronic Arts gaben der jungen Firma die Chance — Raven Software war geboren.

Zur Zeit ist das dynamische Softwarehaus eine Vier-Mann-Organisation: Die Brüder Raffel konzentrieren sich auf den grafischen Part des Spiels. Ben Gokey und Rick Johnson sind für den programmtechnischen Teil verantwortlich. Alle vier haben sie sich hohe Ziele gesetzt: "Es muß realistisch sein — wie eine Dungeon-Simulation", meint Steve. "Man muß wirklich das Gefühl haben, durch einen Kerker zu gehen." Das hängt oft von ganz einfachen Dingen ab. In "Black Crypt", so der Name ihres Programms, werden beispielsweise auch die Ungeheuer intelligent sein. "Wenn sie verwundet sind, laufen sie weg, um sich zu erholen. Sie machen Türen hinter sich zu und zaubern — man könnte sagen, sie haben ihr eigenes Leben innerhalb des Spiels."

Um all ihre Ideen perfekt umzusetzen, verbrachten Steve und Brian sehr viel Zeit in Bibliotheken. "Wir haben alles gelesen, was wir über Monster finden konnten. Dann blätterten wir durch lauter Fantasy-Bücher und -Zeitschriften auf der Suche nach Ideen." Zuletzt verbrachten die Brüder sehr viel Zeit mit dem Amiga-Malprogramm "DPaint 3". "Wir spielten mit grafisch verschiedenen Ideen und erschufen auf diese Weise eine ganze Menge der Monster."

Die Story von Black Crypt handelt von der Suche nach



magischen Objekten des Landes Astera. Diese sind stark genug, die Einwohner gegen die Mächte des bösen Lord Estoroth zu schützen. Wie üblich sucht man sich aus einer Reihe möglicher Charaktere eine Gruppe von vier Abenteurern aus. Die Suche führt durch zwölf verschiedene Dungeons voller Fallen, magischen Zeichen, verborgenen Räumen und Teleport-Feldern. Es gibt auch ein paar ganz neue Rollenspielelemente: "Die Helden müssen lernen, wie man unter Wasser reist, denn einer der Levels ist überflutet. Außerdem gibt es den Medusa-Bereich; ein Gebiet, das mit lauter ekelhaften Biestern vollgestopft ist."

Zauberkräfte, wie in Dungeon Master oder Eye of the Beholder, sind ein wichtiger Teil der Spielablaufs. Die Entwicklung des Magiesystems war ein sehr umstrittenes Element des Spiels. "In Dungeon Master und Eye of the Beholder war die Zauberei viel zu kompliziert. Trotzdem wollten wir unsere D&D-Wurzeln nicht außer acht lassen." Im fertigen Spiel wird es weder magische Symbolkombinationen noch langatmiges Sprüchelernen geben. Statt dessen kann sich jeder Charakter eine bestimmte Zahl von Sprüchen merken, die nach jeder Anwendung eine Zeit lang vergessen werden. "Uns war es auch sehr wichtig, daß die Zauberei deutlich am Bildschirm gezeigt wird.", meint Steve. "Wenn ein Spieler Magie benutzt, soll sie auch als solche erkennbar sein."



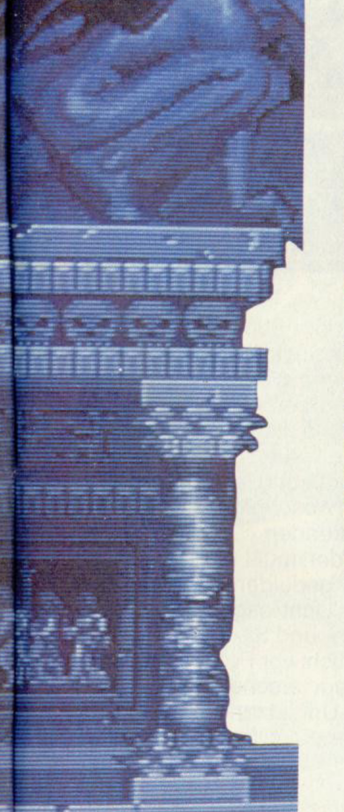
Mit einer durchdachten Benutzerführung in die Katakomben ▲

Einige besonders eklige Exemplare der intelligenten Monster ▼





Black Crypt soll noch vor Weihnachten erscheinen ◄





▲ Zauberei ohne kompliziertes Magiesystem — mehr Platz für realistische Feinheiten

Das wird mit Hilfe eines eigenen Editors ermöglicht. "Damit können wir ganz leicht den Look eines bestimmten Zaubereffekts ändern. Es macht viel Spaß, sich einfach an den Computer zu setzen und damit herumzuspielen."

Noch viel wichtiger als die Grafik ist für Brian und Steve die Geschwindigkeit des Spiels. "Langsame Animationen, Bewegungen oder Kontrollen können ein gutes Abenteuer ruinieren und das wollten wir gerade nicht. Also haben wir die Amiga-Hardware gründlich ausgenutzt". Die Geschwindigkeit der Demoversion ist tatsächlich sehr imponierend. Die Spielgeschwindigkeit hängt u.a. sehr stark von dem Spieler-Interface ab, und das hatte für das Team die erste Designpriorität. Nach vielem Experimentieren entwarfen sie ein Interface, mit dem alle Mitglieder des Teams zufrieden waren. Das Endresultat ist zwar nicht so benutzerfreundlich, daß man es sofort kapiert, aber nach ein paar Minuten des Experimentierens ist alles klar.

Zum Thema Sound: Musik untermalt den Spielverlauf, allerhand Effekte sollen das Gruselambiente gut rüberbringen. So hört Ihr Samples von Electronic Arts Soundexperten Jon Medek und Geräusche, die Steve und Brian selbst zu Hause auf Band aufgenommen haben.

Zur Zeit wird fleißig an Black Crypt gearbeitet. Das Spiel-Interface, das Design und die Grafik gibt es schon: nach langer Arbeit ist die Programmierung des Sound- und Zauberspruchеditors abgeschlossen. Nun werden alle Level-Designs mit Hilfe eines speziellen Dungeon-Editors implementiert. Der erste Abschnitt ist jetzt schon spielbar und sieht sehr eindrucksvoll aus. Zu Weihnachten können wir die anderen elf Levels bewundern, denn dann wird Black Crypt vom Stapel laufen. Spielberechtigt sind allerdings nur 1-MByte-Amigas. Ob es auch ST- und PC-Versionen geben wird, steht noch in Frage. Inzwischen arbeiten die Jungs von Raven schon an ihrem nächsten Spiel — "Black Crypt II".

Kati Hamza/ri

Shadowlands

Es werde LICHT

Teque Software war bisher bekannt für Sportspiele. Jetzt wagt man sich an das anspruchsvolle Rollenspiel-Genre: Uns ging ein Licht auf.

Die Frage der Beleuchtung ist in Rollenspielen von besonderer Bedeutung, denn meist stehen die Helden am Anfang des Abenteuers im Dunkeln. Zum Glück findet sich bald ein Lichtzauberspruch und die Magier der Gruppe sorgen für die angemessene Illumination der Dungeons und Burgen. Als Alternative werden die Helden oft mit Fackeln versorgt. Leider haben diese Glimmstengel einen entscheidenden Nachteil: Der Lichtvorrat ist begrenzt. Nach ein paar herzhaften Kämpfen verglosen die Leuchter zu russigen Knüppeln und wir stehen wieder im Dunkeln.

In "Shadowlands" hat man aus diesem Lichtproblem eine ganze Spielphilosophie gemacht. Mit dem, vom Softwarehaus Teque entwickelten "Photoscape"-System wird erstmals eine realistische Beleuchtung geschaffen. Eure Helden bewegen sich in einer isometrischen Umwelt; das heißt, Ihr schaut von schräg oben in die Dungeons. Leider liegt Euer Spielplatz in tiefster Finsternis. Mit einer Fackel oder einem Zauberspruch könnt Ihr die nähere Umgebung ausleuchten. Weiter entfernte Bereiche liegen dabei im Zwielicht und alle Gegenstände werfen Schatten an Böden und Wände. Diese Lichtspiele dienen nicht nur atmosphärischen Zwecken, sondern wurden recht geschickt in das Spieldesign integriert. So gibt es z.B. Schalter, die nur auf Lichtreflexe einer bestimmten Stärke reagieren. Inschriften an den Wänden werden nur bei der richtigen Beleuchtung sichtbar. Bevor Eure vierköpfige Mannschaft dem genretypischen Oberbösewicht das Lebenslicht ausblasen kann, müßt Ihr fünf riesige Labyrinth-Level erkunden und Euch auch in der freien Natur bewähren. Ähnlich wie bei "Dungeon Master" werden alle Kämpfe in Echtzeit ausgetragen. Ihr selbst entscheidet, ob die Gruppenmitglieder alle am Kampf teilnehmen oder derweil anderen Tätigkeiten nachgehen. Es steht nämlich in Eurem eigenen Ermessen, die Gruppe beliebig aufzuteilen. So könnt Ihr z.B. einen besonders geschickten Dieb vorschicken und eine Falle entschärfen lassen, während der Rest der Truppe in sicherer Entfernung auf der Lauer liegt. Es kann natürlich auch passieren, daß unser Dieb kein Glück hatte und im Kerker landet. Dann müssen die anderen wohl oder übel losziehen und den unglücklichen Kameraden befreien. Wenn Ihr Euch die nötige Übersicht zutraut, ist es sogar möglich, alle vier Helden alleine auf die Reise zu schicken und jeweils einen anderen Abschnitt der Dungeons zu erkunden.

Leider müßt Ihr Euch noch etwas gedulden, bevor die Reise ins Licht losgehen kann: Die Amiga- und ST-Versionen werden nicht vor Februar 1992 bei Domark erscheinen. Die MS-DOS-Umsetzung wird noch länger auf sich warten lassen.

vw



Die im Dunkeln sieht man nicht. Die Truppe bei schönster Beleuchtung (Atari ST).

Der Charakterbildschirm mit allen wichtigen Informationen (Atari ST)



Vorsicht in der Pyramide, Mumie im Anmarsch (Atari ST)

Teamwork der Helden: Wie kommt man über die Grube?



Battle Isle!
Gibt`s was Besseres?
Wenn Sie auf der Suche nach etwas Neuem und Außergewöhnlichem sind, ist BATTLE ISLE die wahre Herausforderung. Selten zuvor wurde eine spannende Science-Fiction-Geschichte und herausragende grafische Präsentation mit so innovativem und anspruchsvollem Spiel gepaart. BATTLE ISLE wird Sie immer wieder reizen, Ihr Können mit dem Computer oder einem Freund zu messen. Präzision und taktisches Geschick entscheiden dabei über Sieg oder Niederlage. Doch am glücklichen Ende entlohnt Sie die überraschende Auflösung des ersten Kapitels der BATTLE ISLE-Geschichte für Ihre Mühen.
Getestet in:
POWER PLAY
AMIGA JOKER
Play time
AMIGA
BATTLE ISLE
Blue Byte
BATTLE ISLE ist erhältlich für Amiga, Atari ST und MS-DOS
(EGA / VGA und Soundkarten-Unterstützung)
Zu "BATTLE ISLE" soll es auch Landkarten-Disketten, Hinweis-Bücher und Romane geben.
Wenn Sie immer rechtzeitig über eventuelle Neuerscheinungen informiert sein wollen,
kleben Sie diesen Coupon auf eine Postkarte und senden ihn an:
Blue Byte, Aktienstr. 62, W-4330 Mülheim/Ruhr
Bitte kreuzen Sie Ihren Computertyp und Ihr besonderes Interesse an:
PC o. Komp.
Amiga
Atari ST
Zusatzdisketten
Romane
Hinweis-Bücher



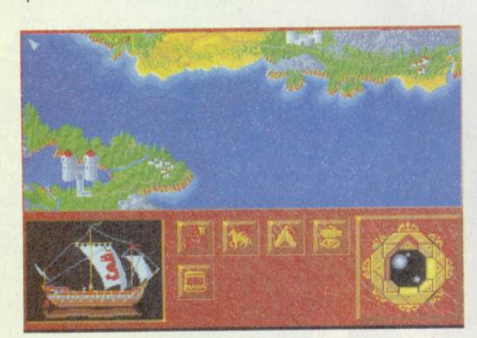
Für Power Play öffnet der "Elektronische Zoo" seine Pforten und zeigt, welche Spiele in nächster Zeit erscheinen.

Von Electronic Zoo hat man noch nicht viel gehört, die letzten Produkte liegen bereits einige Zeit zurück. "Ball Game" und "Future Classics" stammen von der Firma. Doch nun wartet das englische Publisher-Team mit einer neuen Palette von Spielen auf, die den Weihnachtsmarkt sicherlich beleben.

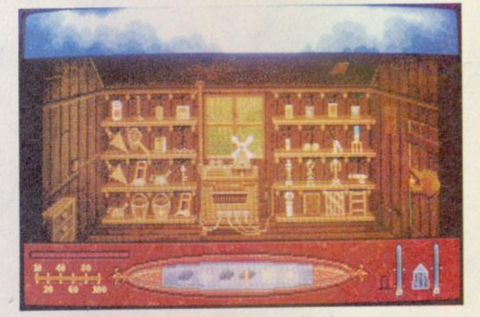
Abandoned Places

Seit vielen Generationen lebte der Planet Kalynthia in Frieden, bis plötzlich andersartige Tiere und neue schreckliche Monster das Land verwüsten. Die vom König herbeigrufenen Magier stellen fest, daß ihr Planet von einem mächtigen Bösewicht heimgesucht wird, woraufhin sie eine Gruppe starker und mutiger Krieger aussenden, die das Übel bekämpfen sollen. Einer von ihnen kehrt mit schweren Wunden heim und berichtet über fürchterliche, unbesiegbare Monster. Innerhalb eines Jahres wird nun eine neue Gruppe von zwölf Helden zusammengestellt, werden etliche Maßnamen für den Verteidungsfall getroffen. Vier dieser Abenteurer steuert Ihr durch die große Welt Kalynthia. Das geschieht in zwei grundsätzlich verschiedenen Szenarien. Draußen reitet man, reist per pedes, Sümpfe und Wüsten werden durchquert. Städte und Menschen


Cardiaxx: Klauen, die man spitz nennen könnte


Abandoned Places: Mit dem Schiff besegelt man die ganze Welt Kalynthia (Amiga)

Abandoned Places: Werden die vier das Böse aus diesem Dungeon vertreiben? (Amiga)


Magic Garden: Im Schuppen findet man viele Werkzeuge

gibt es in einer unglaublichen Vielzahl. Die zweite Spielebene handelt in Häusern und Schlössern, vor allem aber in Dungeons. Hier greift Ihr auf ein umfangreiches Magie- und Kampfsystem zurück. Interessanterweise wird "Abandoned Places" komplett ins Deutsche übersetzt.

The Magic Garden

Grobble ist ein ungezogener fetter kleiner Gnom, der strafweise im königlichen Garten zu arbeiten hat. Er muß sich um die Blumen, den Rasen und die Pflanzen im Gewächshaus kümmern. Zudem wird er noch von einem Monster unter der Erde terrorisiert. In einer kleinen Hütte am Rand des Gartens stehen ihm jedoch eine Menge nützlicher Werkzeuge zur Bewältigung seiner Aufgaben zur Verfügung. Erfreulicherweise kommt der Geschicklichkeitstest "The Magic Garden" völlig ohne Gewaltszenen aus. Ob das innovative Spielkonzept für einen Weihnachtshit ausreicht, können Amiga-, ST- und PC-Besitzer in Bälde herausfinden.

Cardiaxx

Wir schreiben das Jahr 3151. Mit dem letzten existierenden Raumschiff düst Ihr durch ein halbes Dutzend Levels, die wiederum in etliche Zonen unterteilt sind. Untermalt mit Rockmusik dürft Ihr sogar zu zweit gegen die Vielzahl von Aliens angehen, die auf Euch warten. Selbstredend, daß eine große Zahl verschiedener Waffen gestellt wird. Zusätzlich gibt's noch eine kommentierende Sprachausgabe, und zwar auf Amigas, STs und PCs — man darf gespannt sein.

Under Pressure

Ein besorgter junger Mann hat um das Leben seiner heißgeliebten Freundin zu fürchten. So macht er sich auf den Weg, sie zu retten. Er tauscht seine Kleidung gegen eine Roboterverkleidung, um bei nächster Gelegenheit wieder eine andere Bekleidungsart zu wählen. So kämpft sich der Held durch viele, sehr farbenfrohe und originell aufgemachte Levels. Gespannt sein dürft Ihr auf das Parallax-Scrolling, das dem Spiel noch zusätzliches Flair und technische Finesse verleiht. Begleitet werdet Ihr von Funk-Musikstücken — am Baß der Amiga, die Lead-Guitar von MS-DOS, die Backgroundvoices stammen vom Atari ST. *ri*


Under Pressure: Scrolling auf mehreren Ebenen

THUNDERHAWK

AH-73M

BOMICO SERVICELINE
IHR SOFTWARE PARTNER

Haben SieFragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 06107/62067

VERTRIEB: BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Als "Elitepilot" von Merlin ist es ihre Aufgabe, gefährliche Krisensituationen rund um den Globus zu entschärfen, ohne einen Krieg zu provozieren.

Fliegen sie Thunderhawk und erleben sie das, was als "das schnellste 3D-Grafiksystem für alle Heimcomputer" gepriesen wurde.

CORE
DESIGN LIMITED

Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS. Telephone: (0332) 297797. Facsimile: (0332) 381511



NIPPON CORNER

In Japan sind opulente Strategie- und Rollenspiele die großen Renner, in Europa läuft dieses interessante Genre für Konsolen eher zäh an: Findige Importeure haben nach "Long Raiser" zwei weitere Strategiespiele für das Mega Drive ausgebuddelt und in westliche Regionen eingeführt. **Battle of Bahamut** kommt von Sega selbst und entpuppt sich als ähnlich ausgeklügelt und gelungen wie das Jump'n'Run "Sonic the Hedgehog" und der Rollenspiel "Shining in the Darkness". Trotzdem hält sich für deutsche Spieler der Spaß an Battle of Bahamut in Grenzen: Zu kompliziert präsentiert sich die Mischung aus Strategie-, Taktik- und Actionelementen, zu zahlreich sind die japanischen Menüs, Texte und Symbole. In einer englischen Version könnte Battle of Bahma dem fantastischen Long Raiser jedoch das Wasser reichen: Ein bis vier Spieler regieren einen Kontinent, auf dem sich Gut und Böse in einer epischen Auseinandersetzung gegenüberstehen. Man kontrolliert jeweils einen von insgesamt acht Helden, dessen Städte und Truppen. Allein drei verschiedene Kampfmodi wurden aufs Modul gepackt: Neben einer Variante, in der man jedem Trupp einen Befehl erteilt (kämpfen, heilen, zaubern...), gibt es eine komplexe Hexfeldschlacht, bei der Long-Raiser-mäßig gezogen wird. Ein Actionduell findet statt, sobald zwei verfeindete Helden aufeinandertreffen.

Spielbarer für deutsche Mega-Drive-Besitzer ist das zweite Strategieepos japanischer Prägung: Toshiba EMIs **Master of Monsters** ist eine Mischung aus dem englischen Oldie "Chaos" bzw. "Lords of Chaos", dem amerikanischen Fantasy-Schach-Klassiker "Archon" und dem hervorragenden Long Raiser (Japan): Ein bis vier menschliche oder computergesteuerte Gegner beschwören wahre Monsterfluten herbei, die sich mit den Kreaturen der magischen Konkurrenz um Inselgruppen und Ländereien prügeln. Knapp zwei Dutzend Zaubersprüche, eine Unzahl fantastischer Wesen (die sich nach gewonnenen Kämpfen in teils noch schrecklichere Monster verwandeln), verschiedene Tageszeiten und Geländetypen geben diesem Hexfeld-Epos taktische Tiefe. Leider gibt's auch dieses Modul bisher nur mit japanischen Regeln und Bildschirmtexten. Kauft man Master of Monster beim Top-4-Versand in Stuttgart, erhält man zumindest eine kompetente Kurzanleitung in Deutsch. Damit ist dieses Mega-Drive-Modul jedem Strategie- und Taktik-Fan zu empfehlen. Übrigens: In Japan erfreuen sich PC-Besitzer bereits an einer aufgepeppten Fortsetzung. Wir halten Euch auf dem laufenden und präsentieren auf unseren Tips-Seiten eine getreue Übersetzung aller Master-of-Monster-Zaubersprüche.



Eine Entschlüsselung der "MoM"-Zaubersprüche gibt's im Tips-Teil

Fantasy in Schwarzweiß: Cavenoire gibt's bisher nur als Import

Obwohl das Mega Drive nicht für schnelle, ausgefüllte 3-D-Grafik ausgelegt ist, verblüfft eine weitere Importseltenheit, NCSs **Star Cruiser**, mit eben dieser technischen Tugend. Da huschen Raumschiffe im Weltall umher und flitzen Lasergeschosse durch dreidimensionale Städte, daß es eine Freude ist.

Dummerweise ist die interessante Mischung aus Strategie, Action und Simulation für einen Otto-Normal-Europäer nicht zu spielen. Dutzende Menüoptionen, ellenlange Unterhaltungen, Einkaufstäfelchen im Ausrüstungs-Shop von nebenan und wichtige Informationen über anzusteuernde Sternensysteme flimmern in astreinem japanisch über den Bildschirm. Selbst ausgebuffte "Ich probier alles aus!"-Spieler geben sich beim ersten Einsatz gegen feindliche Raumschiffe den Gnadenschuß — dank globalem Unverständnis klappt weder die Steuerung des eigenen Raumgleiters, noch die lebenswichtige Aufrüstung mit Zubehörteilen. Wir können nur hoffen, daß es Star Cruiser (unser Importmuster stammt von Contitronic) auch in Englisch geben wird.

Dagegen ist Konamis Action-Adventure **Cavenoire** (für den Game Boy als Japanimport erhältlich) mit einigen Abstrichen durchaus spielbar. Vier Höhlensysteme müssen mit einem kleinen Männchen erforscht werden. In jedem Dungeon gibt es eine Aufgabe, die erfüllt wird, bevor Ihr Euch wieder an die Oberfläche trauen dürft. Zum Beispiel sollt Ihr in einem der Labyrinthe, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, kleine Katzen retten. Nach jeder Mission wird der Auftrag schwieriger, die Monster knackiger und die Dungeons tiefer. Kommt der Spieler in groben Zügen mit der Steuerung und dem Spielprinzip klar, setzt später Rätselraten ein. Warum Beförderungen verwehrt werden, bleibt ebenso im Dunkeln, wie ein ominöses Dorf, das nicht erreicht werden kann. Auf eine Englisch-Version von Cavenoice sind wir gespannt. *wi/mh*



In Star Cruiser spricht alles nur japanisch



Battle of Bahamut kommt hoffentlich auf Deutsch

Liebe, Geld & Einschaltquoten

Mad TV

MAD TV – ein passender Name für diesen Sender. Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen schon lange. Wie Sie an diesen Job gekommen sind, verschweigen wir lieber. Doch: Alles liegt in Ihrer Hand. Der Nachrichtenticker rasselt, der Spielfilm-Hit für Freitag fehlt, eine neue Show muß produziert werden und der Werbevertrag ist noch nicht verlängert. Der Grund für all den Stress: Betty Botterblom, die heiße Frau bei MAD TV.

Einschaltquoten für den Boss, Kulturprogrammm für Betty – und das alles ohne Geld. Die Konkurrenz lacht, die seltsamen Nachbarn wundern sich. Ihr Job!











Erhältlich für

IBM™ PC (5.25″ oder 3.5″)
VGA/ EGA req., 640 KB RAM min., DOS 3.0 min. AdLib™ supp., PC-Soundman™ supp.;Harddisk required

Amiga™

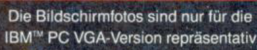
Atari® ST











Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM™ PC VGA-Version repräsentativ

·Die mit ™ gekennzeichneten Begriffe sind eingetragene Markennamen der jeweiligen Inhaber..



















Rainbow Arts Software GmbH
Daimlerstraße 10
4044 Kaarst 2
Info–Hotline (02101) 680238
Informationen auch auf BTX Seite *63636

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 · Österreich: Darius und Karasoft · Schweiz: Thali AG



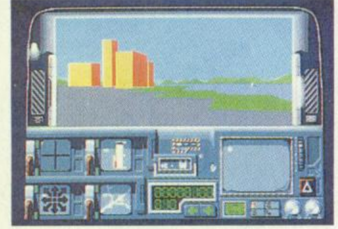
VIEL Spiel FÜRS GELD

Sportler, Plattform-Hüpfer und Polygon-Spezialisten: Bei den Spielesammlungen dieses Monats ist für alle was dabei.

Virtual Reality I und II

Man hätte darauf wetten können: Kaum zeichnet sich ein neuer Trend in der Computerbranche ab, schon springen findige Marktstrategen auf den fahrenden Zug und machen in virtueller Realität.

Ein echter Flop gehört offensichtlich in jede Compilation, anders wird man die Dinger wohl nicht los. Bei "Virtual Reality I" ist "International Soccer Challenge" der eindeutige Verlierer. So eine schlappe Fußballsimulation findet man selten. "Starglider 2" (3-D-Action) ist ein echter Klassiker, der in keiner Sammlung fehlen sollte. "Midwinter" (3-D-Adventure) gehört eher zu den durchschnittlichen Vertretern in Sachen Polygon-Grafik. Zum Glück verstecken sich noch zwei echte Leckerbissen in der Packung. Geoff Crammond's "Stunt Car Racer" ist eine sauschnelle und fantastisch spielbare Rennsimulation. "Carrier Command" befördert Euch auf den Komman-



In "Resolution 101" auf der Jagd nach skrupelosen Dealern (Amiga)

dantensessel eines Flugzeugträgers der Zukunft. Wenn Ihr noch keines der beiden Spiele Euer eigen nennt, könnt Ihr die Spielesammlung ohne Bedenken kaufen.

Auch "Virtual Reality II" empfiehlt sich durch zwei echte Knallbonbons: "The Sentinel" sollte sich kein Denkspiel-Fan entgehen lassen. Auch bei David Brabens "Virus" kommen die Gehirnwindungen gehörig in Wallung. In dieser Sammlung ist nur ein echter Ausrutscher: "Weird Dreams" ist zwar grafisch ganz nett, leider bleibt das Action-Adventure spielerisch eine müde Nummer. "Resolution 101" und "Thunderstrike", zwei futuristische Renn- und Ballerspiele von Millenium halten sich im oberen Mittelfeld.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Virtual Reality I	Elite	100 Mark	Amiga/Atari ST	empfehlenswert
Virtual Reality II	Elite	100 Mark	Amiga/Atari ST	empfehlenswert
Rainbow Collection	Ocean	90 Mark	Amiga/Atari ST	hervorragend
Grandstand	Domark	60 bis 90 Mark	Amiga/Atari ST/C64	durchschnittlich

Grandstand

Etwas zwiespältiger ist der Eindruck bei "Grandstand von Domark. Habt Ihr noch keine Golfsimulation, dann seit Ihr mit "World Class Leaderboard" trotz inzwischen scharfer Konkurrenz noch immer gut bedient. Auch "Continantal Circus", die Umsetzung des Taito Rennautomaten fährt in die oberen Ränge. Leider sind "Gazza's Super Soccer" und "Pro Tennis Tour" recht schlappe Vertreter des Sportgenres. Alles in allem ist "Grandstand" wegen der beiden erstgenannten Spiele trotzdem zu empfehlen.

Rainbow Collection

Oceans "Rainbow Collection" kann man vorbehaltlos empfehlen. Der Name "Rainbow Islands" spricht wohl für sich selbst: Andrew Braybrook hat ein kleines Meisterwerk programmiert. Auch "The New Zealand Story" mit Piepvogel Tiki und "Bubble Bobble", die Seifenblasenoper mit den Brüdern Bub und Bob, sollten in keiner Plattformsammlung fehlen. *vw*

THE OATH™

Großer Wettbewerb
Teilnahmekarten gibt´s kostenlos bei ATTIC Entertainment Software

!! Sonderaktion !!
Wollt Ihr eine original BattleMech™ Miniatur? Dann bestellt sofort direkt bei ATTIC, da wir die ersten 100 Bestellungen mit einer solchen Miniatur ausliefern werden!



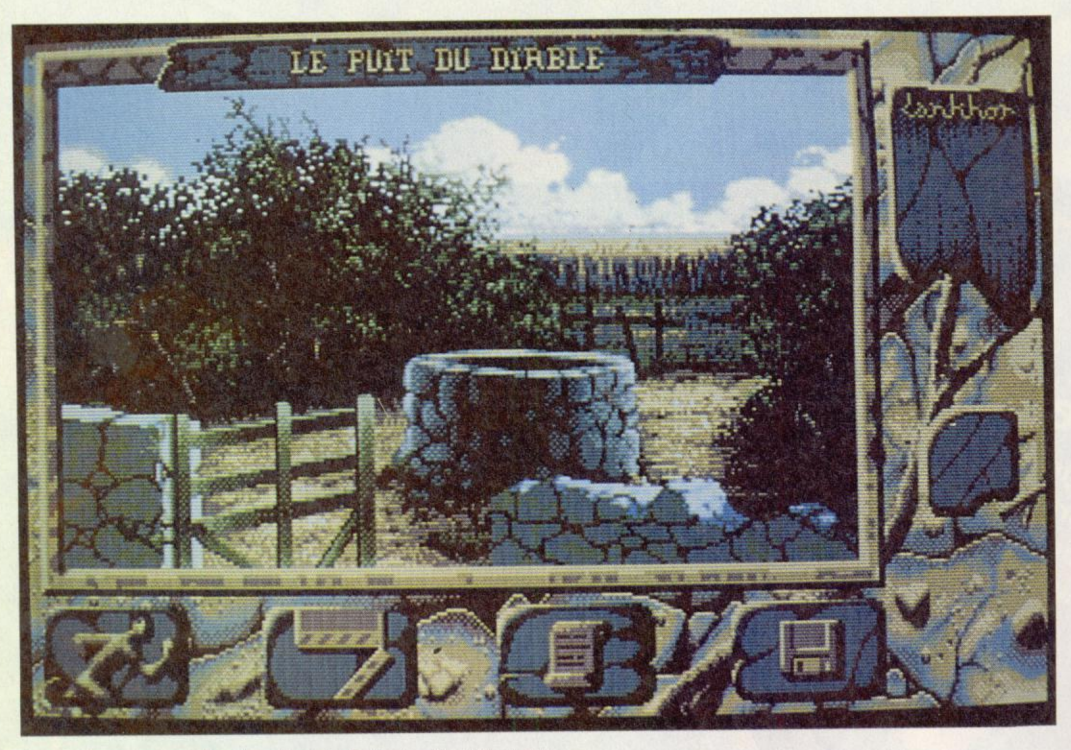
- 32-Farben Fullscreen Parallax Scrolling
- Nervenzerfetzender Rudi Stember Sound
- Digitalisierte Sprachausgabe
- 6 megaharte, ultralange Levels
- Dutzende Aliens und ein paar oberfiese Endlevelgegner
- 2 Spieler Simultanmodus



Lieferbar für Amiga (DM 79.95) und Commodore C-64 (DM 49.95)

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel
oder direkt bei
ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt 1

We unchain your fantasies...



So ein Brunnen verbirgt meist ein Geheimnis. (Atari ST)

Kaum zu glauben

Habt Ihr schon einmal von einem Adventure gehört, das im Erzgebirge spielt? Wir hätten nie gedacht, daß sich jemals ein Pixelheld in diese verlassene Gegend verirren würde. Dank dem französischen Softwarehaus Lankhor dürft Ihr Euch demnächst als touristischer Fährtensucher betätigen. Wie im Vorgänger "Maupiti Island" rätselt Ihr Euch in **Black Sect** mittels Icon-Sytem über verschiedene Bildschirme und unterhaltet Euch mit den verdächtigen Einwohnern. Mit einer Lupe werden einzelne Gegenstände genauer untersucht. Die kriminalistische Fährtensuche mit Fantasy-Touch beginnt im November auf PC, Amiga und Atari ST.*vw*

Vorsicht Fehler

In die *POWER PLAY* 11/91 haben sich leider ein paar Fehler eingeschlichen. So hat die fantastische Flugsimulation **Secret Weapons of the Luftwaffe** mit ihrer Power-Wertung von satten 88 Prozent natürlich unser "Besonders empfehlenswert"-Prädikat verdient. Außerdem wurde beim **Rodland**-Test Michaels Kopf vertauscht. Wer seinen Meinungskasten aufmerksam gelesen hat, dem wird aufgefallen sein, daß er sehr positiv ausgefallen ist. Deshalb sollte dort auch sein "Gut"-Geischt und nicht das falsche "Geht so"-Gesicht stehen. Schließlich hat das **Nemesis 2**-Modul für den Game Boy etwas zu hoch abgesahnt. Wir wollten ihm keine Power-Wertung von 84 Prozent geben, wie fälschlicherweise abgedruckt, sondern (immer noch ausgezeichnete) 80 Prozent.

Der größte Schnitzer ist uns allerdings bei der Preview zum Adventure **Leather Goddesses of Phobos 2** unterlaufen. Trotz mehrmaligem Nachfragen seitens der Redaktion haben die Jungs von Activision (bzw. der Disc Company in Frankreich) steif und fest behauptet, daß Steve Meretzky der Macher dieses Abenteuers sei.

Daraufhin wollten wir natürlich eine Stellungnahme oder ein Interview mit dem Adventure-Guru erhaschen, drangen aber nicht zu ihm durch. Erst nachdem die letzte *POWER PLAY* gedruckt war, konnten wir mit Steve plaudern. Und der zeigte sich sehr überrascht, daß er angeblich eine Fortsetzung zu seinem Kult-Programm geschrieben hätte. Auf gut Deutsch: Leather Goddesses of Phobos 2 kommt zwar bald auf den Markt, wurde aber von jemand anderem als Steve Meretzky programmiert.

Die Presseleute bei der Disc Company sollten sich vielleicht in Zukunft etwas besser über ihre Produkte informieren, die sie vermarkten. Und was lernen wir daraus? Wir werden mehr auf unseren gesunden Menschenverstand hören und zukünftig alle Informationen, die uns nicht ganz geheuer sind, auf jeden Fall nachprüfen. Wir entschuldigen uns nochmals für diese Patzer und geloben Besserung.

Die Redaktion



Mächtig groß: der Simulationsknüppel Flight Yoke 2000

Flugtauglich

Die Frankfurter Firma KBM übernimmt exklusiv den Vertrieb aller "Winner"-Produkte in Deutschland und erweitert seine Lieferpalette damit um etliche Computereingabegeräte. Zwei analoge PC-Joysticks machen den Anfang. Der **Flight Yoke 2000** vermittelt durch seine revolutionäre Form echtes Flugsimulatoren-Feeling. Er ähnelt dem Steuerknüppel eines Passagierflugzeugs und läßt sich auch so ähnlich bedienen. Links- und Rechtsbewegungen werden wie bei einem Lenkrad gedreht. Die Richtungen oben und unten erreicht man durch Vor- und Zurückschieben des Gestells. Leider ist diese Art der Steuerung sehr gewöhnungsbedürftig.

Anders bei dem **Pistol-Stick 1000**, der mehr den gwöhnlichen Joysticks ähnelt. Zwei getrennte Achsen und extrem lange Steuerwege konzipieren diesen Joystsick ebenfalls ausschließlich für Simulationen. Er ist an sich recht griffig, der Stick könnte aber etwas weiter unten angebracht sein, die Feuerknöpfe auf der Plattform sind zu weit voneinander entfernt. Positiv fielen die festen Saugnäpfe beider Joysticks auf, beim Flight Yoke wird sogar eine Befestigungsklammer zum Festzurren an den Schreibtisch mitgeliefert. *ri*

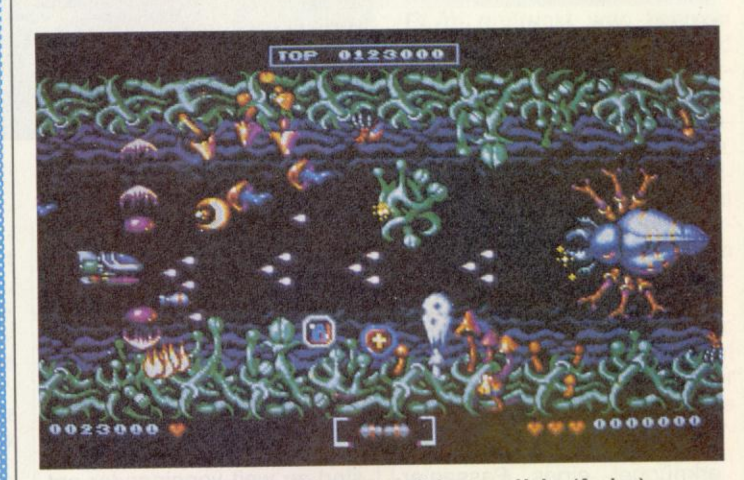


Etwas konventioneller im Design: der Pistol-Stick 1000

Feuer frei!



Die Qual der Wahl: Welche Extrawaffe soll's denn sein? (Amiga)



Keine leichte Aufgabe: Ein Obermotz mit langem Hals. (Amiga)

Die Burschen wollen sich nicht festlegen lassen: Nach einer Handelssimulation und dem Denkspiel "Think Cross" kommt von Max Design nun ein Ballerspiel für den Amiga auf den Markt. Nicht weniger als 35 grafisch unterschiedliche Level müßt Ihr in **Daimos** mit Eurem Raumschiff von links nach rechts durcheilen, bevor der Siegespokal winkt. In den einzelnen Abschnitten sorgen Bonus- und Geheimabschnitte für zusätzlichen Anreiz. Ihr habt die Wahl zwischen 20 verschiedenen Waffensystemen. Damit dürfte kein Alien-Auge trocken bleiben. *vw*

Letzte Meldung

■ **Die Firma Computerpartner T+S veröffentlicht in diesen Tagen das Spiel "Einmal Kanzler sein".**

■ **Sensible Software arbeitet an einer neuen Fußballsimulation.**

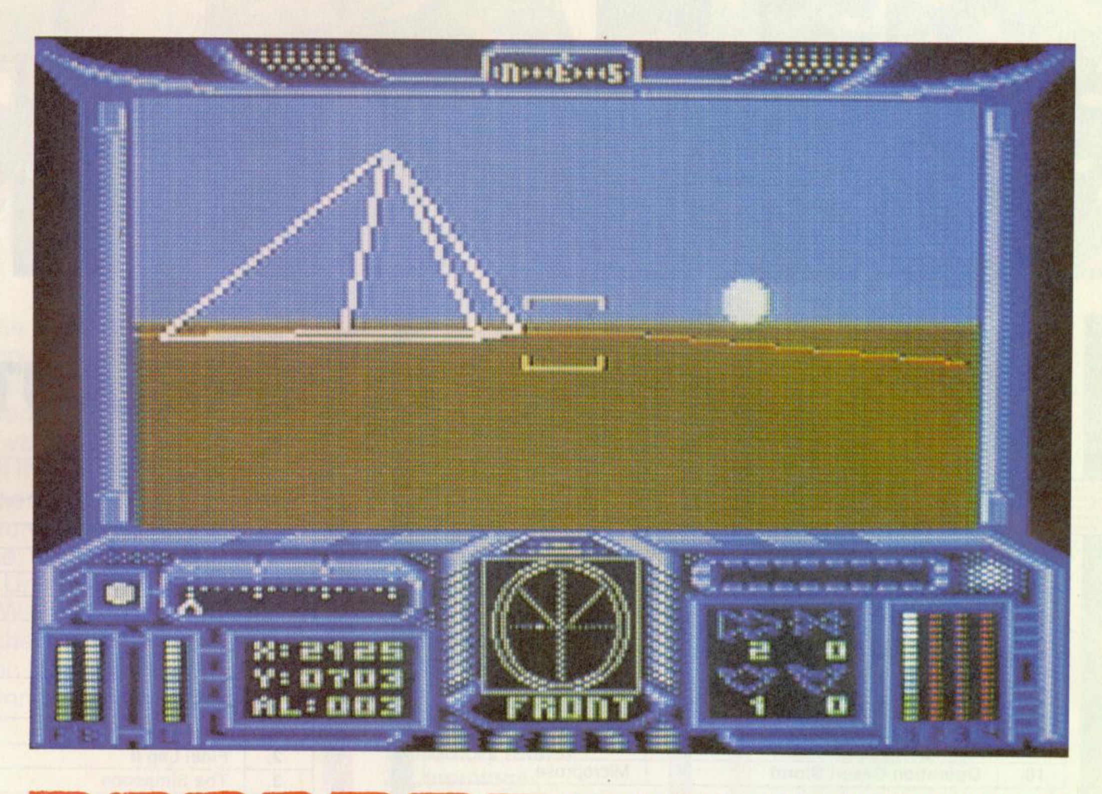
■ **Electronic Arts bereitet eine Mega-Drive-Version des Kugel-Klassikers "Marble Madness" vor.**

■ **Ende '91 dürften rund 1 Million Game Boys in Deutschland verkauft sein.**

■ **Domark vertreibt die Sega-Spiele des MS-Spielegiganten Tengen in Europa.**

Mondsüchtig

Eine schnelle 3-D-Hatz durch 15 unterschiedliche Labyrinthe steht uns mit **Moonfall** von 21st Century Entertainment ins Haus. Acht Missionen auf einem riesigen Planeten müßt Ihr als Kampfpilot heil überstehen, bevor Ihr zum Helden der Galaxis ernannt werdet. Ihr steuert Euer Raumvehikel durch Vektorlandschaften und pulverisiert mit dem Laser jedes Alien, das sich bewegt. Die nicht umwerfend originelle Ballerei beginnt im Oktober für C 64, Amiga und Atari ST. *vw*



Pyramide oder Außerirdischer, das ist hier die Frage. (C 64)

Live und in Farbe

Aufgepaßt, wer in München und näherer Umgebung residiert! Die *POWER-PLAY*-Redaktion wird am 29. und 30. November im örtlichen **Media Markt** anwesend sein. Wie nicht anders zu erwarten, tummeln wir uns in der gut sortierten Spieleabteilung des Fachmarktes, beraten die Kunden und beantworten (fast) jede Frage. Egal ob Computer oder Videospiel, der Media Markt hält eine große Auswahl an Software und Zubehör für alle Systeme bereit — natürlich auch zum Anspielen.

Der Media Markt ist im Euro-Industriepark im Norden von München zu finden. Die genaue Adresse: Ingolstädter Str. 62. Vielleicht könnt Ihr Eure Eltern zu einer Spritztour überreden, falls Ihr Probleme habt alleine hinzukommen. Das Gewerbegebiet wartet nämlich auch mit anderen Einkaufs-Attraktionen auf. So läßt sich bei den benachbarten Warenhaus-Giganten Suma und Wertkauf bestimmt das eine oder andere Schnäppchen schlagen. Das gesparte Geld könnt Ihr ja dann für ein paar neue Spiele anlegen.

Am Freitag, dem 29. November sind wir nur nachmittags im Media Markt, dafür am 30., dem verkaufsoffenen Samstag, den ganzen Tag. Wir rechnen fest mit Euch und freuen uns auf einen Plausch. *mg*






CHART

COMPUTER SPIELE

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	Wing Commander II	Origin
2.	Eye of the Beholder	SSI
3.	Chuck Yeager Air Combat	Electronic Arts
4.	Lemmings	Psygnosis
5.	Might & Magic III	New World Computing
6.	Larry V	Sierra
7.	Secret Weapons of The Luftwaffe	Lucasfilm Games
8.	Pools of Darkness	SSI
9.	Jet Fighter II	Velocity
10.	Operation Desert Storm	Microprose

GB

	TITEL	HERSTELLER
1.	Manchester United Europe	Krisalis
2.	Lemmings	Psygnosis
3.	Rainbow Collection	Ocean
4.	F-15 Strike Eagle II	Microprose
5.	Monkey Island	Lucasfilm Games
6.	PGA Golf Tour	Electronic Arts
7.	Eye of the Beholder	SSI
8.	Life and Death	Mindscape
9.	Teenage Mutant Hero Turtles	Mirrorsoft
10.	Armour-Geddon	Psygnosis

VIDEO SPIELE

Japan

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Final Fantasy IV	Super Famicom	Square
2.	Taru Action	Game Boy	Bandai
3.	Mystical Ninja	Super Famicom	Konami
4.	Castlevania II	Game Boy	Konami
5.	Final Fantasy II	Game Boy	Square
6.	Rockman World	Game Boy	Capcom
7.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
8.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
9.	Bomberman II	Hudson	NES
10.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo

USA

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	NES	Nintendo
2.	Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Tetris	NES	Nintendo
4.	F1 Race	Game Boy	Nintendo
5.	Sneaky Snakes	Game Boy	Tradewest
6.	Dr. Mario	NES	Nintendo
7.	Teenage Turtles II	NES	Konami
8.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
9.	All Star Challenge	Game Boy	Jaleco
10.	Hunt for Red October	Game Boy	Hi-Tech

SPIELAUTOMATEN

Japan

	TITEL	HERSTELLER
1.	Drivers Eye	Sega
2.	Final Lap II	Namco
3.	Street Fighter II	Capcom
4.	Steel Gunner	Namco
5.	Road Riot	Atari Games

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	Race Drivin'	Atari Games
2.	Final Lap II	Namco
3.	The Simpsons	Konami
4.	Hard Drivin'	Atari Games
5.	Final Lap	Atari Games

Deutschland

	TITEL	HERSTELLER
1.	Road Riot	Atari Games
2.	Mad Doc Mac Cree	Atari Games
3.	Rad Mobile	Sega
4.	G-Lock	Sega
5.	Steelgunner	Namco

LESER-HIT

		TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(3)	Pirates
3.	(5)	Turrican II
4.	(2)	Lemmings
5.	(4)	Railroad Tycoon
6.	(6)	Wing Commander
7.	(7)	Indiana Jones and the last Crusade
8.	(8)	Sim City
9.	(15)	Zak McKracken
10.	(12)	indiziertes Spiel
11.	(—)	Turrican
12.	(—)	Space Quest IV
13.	(13)	Eye of the Beholder
14.	(17)	Speedball II
15.	(20)	Ultima VI
16.	(—)	Red Baron
17.	(—)	Sonic, the Hedgehog
18.	(—)	Super Shinobi
19.	(—)	Parodius
20.	(—)	Castle of Illusion

ATTACK

Jeden Mónat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 74). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Warengutschein im Wert von 500 Mark, den freundlicherweise die Firma ECS stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

Der Hauptpreis: ein Warengutschein im Wert von 500 Mark



Die Gewinner von Ausgabe 10

Das Lynx mit zwei Spielen hat gewonnen: Andreas Schiweck aus München. Je ein Spiel haben gewonnen: Hanke Alert aus Wilhelmshaven, Daniel Durst aus Berlin, Tim Kornmann aus Rabenau und Klaus Albier aus Zell-Gresgen.

...TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	9. Monat
Microprose	49. Monat
Rainbow Arts	6. Monat
Psygnosis	8. Monat
Microprose	9. Monat
Origin	10. Monat
Lucasfilm Games	24. Monat
Maxis	23. Monat
Lucasfilm Games	36. Monat
Cinemaware	11. Monat
Rainbow Arts	15. Monat
Sierra	4. Monat
SSI	4. Monat
Imageworks	4. Monat
Origin	12. Monat
Dynamix	3. Monat
Sega	1. Monat
Sega	4. Monat
Konami	1. Monat
Sega	3. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Turrican II
4. Railroad Tycoon
5. Pirates

Atari ST
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Indiana Jones III
4. Turrican II
5. Pirates

C 64
1. Pirates
2. Turrican II
3. Turrican
4. Zak McKracken
5. Sim City

MS-DOS
1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Lemmings
5. Indiana Jones III

Handheld
1. Parodius
2. R-Type
3. Game Boy Wars
4. Gargoyle's Quest
5. F1-Race

Mega Drive
1. Sonic
2. Super Shinobi
3. Castle of Illusion
4. Thunder Force III
5. Alien Storm

Sega Master
1. Golden Axe Warrior
2. Castle of Illusion
3. Ultima IV
4. Phantasy Star
5. Wonderboy

Nintendo
1. Zelda II
2. Shake Rattle'n'Roll
3. Faxanadu
4. Probotector
5. Mega Man II

ECS GmbH
Rosenheimer Str. 92a
8000 München 80
Tel. 089/4489389

VERKAUFS HITS

1. **Castlevania II** Game Boy
2. **EA Ice-Hockey** Mega Drive
3. **Wing Commander II** MS-DOS
4. **WWF Superstars** Game Boy
5. **Street of Rage** Mega Drive
6. **Larry V** MS-DOS
7. **Silent Service II** Amiga
8. **GG Shinobi** Game Gear
9. **Choplifter II** Game Boy
10. **Super Tennis** Super Famicom

Einsame INSEL

- OIOS
- Knight Lore
- Sim City
- Revs
- Gods



Tom Watson ist Marketing Manager von Renegade, die auch die Spiele der Bitmap Brothers vermarkten.



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Michael, Martin, Richard, Anatol, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-Wertung* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER-PLAY*-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-*

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle
- den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.

STECK BRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark
MS-DOS 39%
Grafik: 60% Sound: 38%
Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39%
Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht
AMIGA 39%
Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht
C 64
nicht geplant

- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

Prädikat und die *POWER-Gurke.* Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Anatol Locker
SWOTL (MS-DOS), Phantasy Star II (Mega Drive), Wing Commander II (MS-DOS)

...Martin Gaksch
Super Mario 3 (NES), Bill & Ted (Game Boy), Super R.C. Pro-Am (Game Boy)

...Richard Eisenmenger
Wing Commander II (MS-DOS), Magic Pockets (Amiga), Battle Isle (Amiga)

...Winnie Forster
Magic Pockets (Amiga), Master of Monsters (Mega Drive), Might & Magic III (MS-DOS)

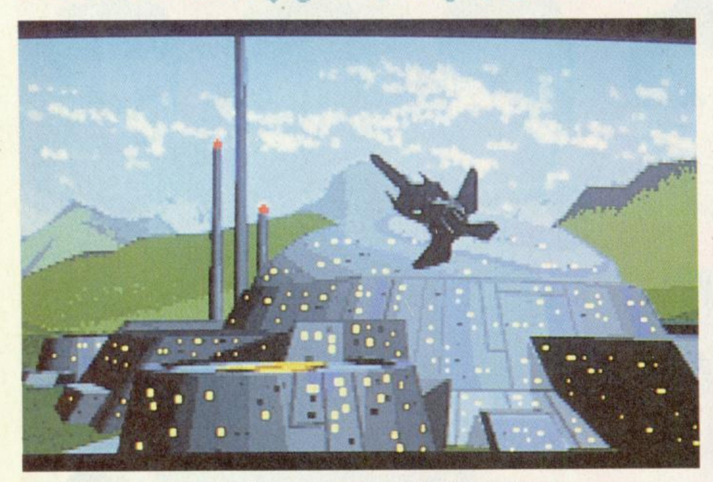
...Volker Weitz
Mad TV (MS-DOS), Pools of Darkness (MS-DOS), Wing Commander II (MS-DOS)

...Boris Schneider
Sonic (Mega Drive), Spellcasting 201 (MS-DOS), Wordtris (MS-DOS)

...Michael Hengst
Might & Magic 3 (MS-DOS), Pools of Darkness (MS-DOS), Wing Commander II (MS-DOS)

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Martin Gaksch mg					
Richard Eisenmenger re					
Michael Hengst mh					
Volker Weitz vw					
Winfried Foster wi					
Boris Schneider bs					

Lautstark im Weltall



Ein Zwischenstopp auf einem Planeten (MS-DOS/VGA)

Wing Commander 2

Wohl kaum ein anderes Spiel wurde in diesem Jahr so sehnsüchtig erwartet wie "Wing Commander 2". Origin ließ sich mit der Fortsetzung zum Weltallspektakel, das 1990 für Aufregung sorgte, reichlich Zeit. Monat um Monat wurde der offizielle Erscheinungstag verschoben. Jetzt hat das Warten ein Ende. Die Kilrathis, die fiesen Katzenaliens aus der Nachbargalaxis, versuchen erneut die Herrschaft im Universum an sich zu reißen.

Die Handlung beginnt dort, wo "Wing Commander 1" aufhörte. Die "Tigers Claw" (der Träger, von dem Ihr im ersten Teil zu Kampfeinsätzen gestartet seid), rückt dem Herrscher des Kilrathi-Reiches gefährlich nahe auf den Pelz. Der Katzenimperator findet es überhaupt nicht witzig, daß die Tigers Claw Kurs auf seine Raumbasis nimmt. Mit einer frisch erfundenen Geheimwaffe, speziellen Tarn-Bombern, macht sich der Enkel des Katzenkönigs auf, die Tigers Claw zu zerstören. Der miese Plan gelingt und die Tigers Claw explodiert. Zufällig hat ein Pilot, der gerade in der Gegend war, Tarnkappen-Kilrathis gesehen: Euch.

Dummerweise glaubt Euch keiner die Geschichte von "unsichtbaren Raumschiffen" und der einzige Beweis, Euer Flugschreiber, verschwindet auf mysteriöse Weise. Vom terranischen Kriegsgericht gibt's dafür eine saftige Abreibung. Zum Captain degradiert, und als Feigling abgestempelt, fristet Ihr Eurer Dasein seit zehn Jahren auf einer langweiligen Raumstation. Die Langeweile hat prompt ein Ende, als die Kilrathis nach langer Ruhepause wieder aufmucken. Auf einem harmlosen Patroullienflug, dem ersten Flugeinsatz, den Ihr absolviert, greifen ein paar Katzenraumer an. Kurzerhand seid Ihr wieder an Bord eines neuen Trägers, der "Concordia", und fliegt neue Missionen. Der Kommandant der Concordia ist für Wing-Commander-Piloten kein Unbekannter. "Angel", die mit Euch im ersten Teil zusammen durchs All brauste, ist nun der Chef an Bord.

Spielerisch hat sich an Wing Commander 2 gegenüber dem Vorgänger nur relativ wenig getan. Wie gewohnt startet Ihr, meistens von einem Flügelmann begleitet, zu verschiedenen Einsätzen gegen die Kilrathis. Die verschiedenen Co-Piloten haben eine Art "Eigenleben" und reagieren in Kampfeinsätzen entsprechend anders auf Eure Orders. Neu sind einige der Raumschiffstypen, die Ihr selber fliegt und ein paar verbesserte Kilrathischiffe.

Neben der schon aus dem ersten Teil bekannten "Rapier" stehen jetzt einige neue Modelle, wie der "Broadsword"-Bomber oder die Jagdmaschine "Effeet" zur Verfügung. In den beiden Bombertypen "Broadsword" und "Sabre" gibt es neben den Frontkanonen zusätzliche Kanzeln mit Bordgeschützen. Normalerweise feuern diese Geschütze automatisch, wenn sich ein Kilrathi nähert. Wer will, kann sich trotzdem per Knopfdruck selbst als Kanonier betätigen. Während Ihr gemütlich auf Katzen ballert, fliegt derweil das Raumschiff auf dem zuletzt eingeschlagenen Kurs weiter.

Den neuen Schiffstypen angepaßt wurden einige der Aufträge. So gibt es nicht nur knackige Kampfeinsätze, sondern auch Rettungsmissionen, in denen ein freundlicher Pilot aus dem Weltall gefischt werden muß. Besondere Botenflüge, bei denen Ihr teilweise ohne Co-Pilot auskommen müßt, ergänzen das Missionsspektrum.



In seinem Flaggschiff befindet sich der Enkel des Katzenimperators (MS-DOS/VGA)



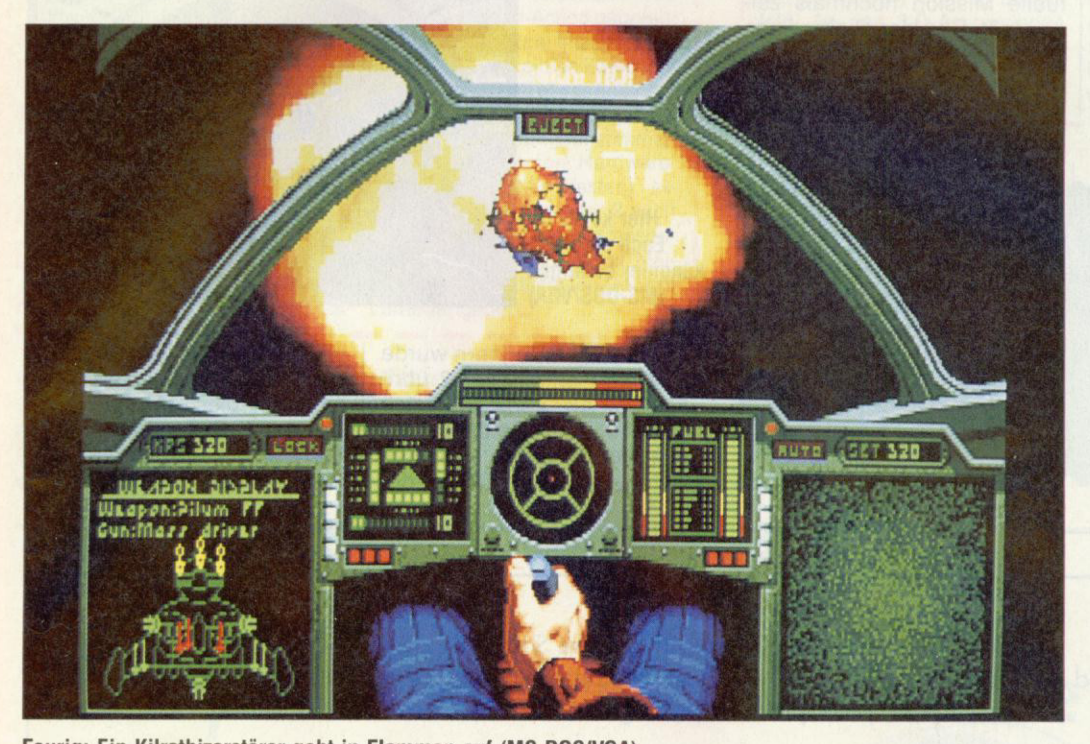
Nur Ihr seid Zeuge: Die Tigers Claw wird von Tarnbombern attackiert (MS-DOS/VGA)

Auch ein paar neuartige Waffensysteme stehen zur Verfügung. So haben jetzt alle größeren Schiffe (Kreuzer, Zerstörer, Träger) spezielle Schilde, die nicht von Lasern oder herkömmlichen Raketen durchdrungen werden. Für den Angriff auf einen fetten Kilrathizerstörer schleppen die neuen Bomber Weltall-Torpedos mit sich herum. Nachteil der Torpedos: Ihr müßt das Ziel rund 20 Sekunden im Visier behalten. In der Zeit, in der Ihr auf den Zerstörer draufhaltet, ballern natürlich Begleitjäger und Flak-Geschütze gemütlich auf Euch ein. Erwischt es Euch oder müßt Ihr vorzeitig aussteigen, bekommt Ihr die Chance, die gleiche Mission nochmals zu fliegen. Verzichtet Ihr auf einen weiteren Flug, gibt's das obligatorische Heldenbegräbnis im Weltall oder Ihr werdet von einem Suchtrupp aufgepickt und zur Concordia zurückgebracht.





Ein paar trauernde Worte und ein Ehrensalut gibt's beim Begräbnis (MS-DOS/VGA)



Feurig: Ein Kilrathizerstörer geht in Flammen auf (MS-DOS/VGA)

Technisch orientiert sich Wing Commander 2 ebenfalls am Vorgänger. Im All werden Laserschüsse, Raketen, Minen, Asteroiden, Explosionen, Trümmer und Raumschiffe in 3-D-Bitmap-Grafik gezeigt. Normalerweise betrachtet Ihr die Umgebung durch die Windschutzscheibe Eures Raumers, der wahlweise per Tastatur, Joystick oder Maus geflogen wird. Per Knopfdruck betrachtet Ihr das Schlachtgetümmel auch von verschiede-

Hardwarenepp

Wing Commander 2 stellt nicht nur hohe Anforderungen an Euren Computer, sondern auch an Eure Geduld. Alleine die Installation der Programmdisketten nimmt je nach Computersystem bis zu 2 Stunden in Anspruch. Das nervt nicht nur ganz fürchterlich, sondern sorgt auch für gepflegten Unmut.

Ebenso ärgerlich ist die Tatsache, daß Origin die Käufer der ersten Versionen von Wing Commander 2 als billige Testpersonen benutzt. Im Laufe des Spiels passiert es durchaus mal, daß das Programm mit einer blitzsauberen Fehlermeldung aussteigt — komplett mit Fehlerbezeichnung und der Origin-Hotline-Telefonnummer. Anruf erwünscht.

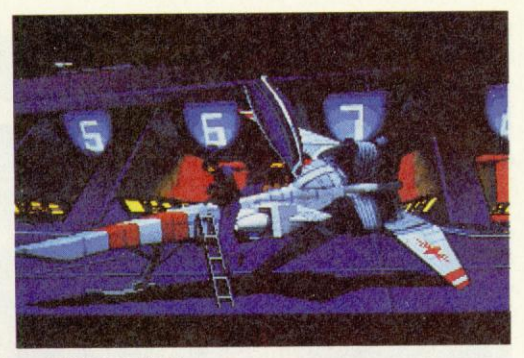
Den Vogel schießt Origin allerdings mit der gnadenlosen Hardwareanforderung ab. Nicht nur, daß es möglichst ein 386er mit mindestens 20 MHz, 2 MByte RAM und VGA-Karte sein sollte — das ist aufgrund der Datenmenge, die der Prozessor während des Spiels zu bewältigen hat, durchaus nachzuvollziehen. Schwieriger wird es schon, die *15 MByte* Platz auf der Festplatte freizuräumen, die das Programm komplett entpackt benötigt. Selbst wer auf das Entpacken der Daten verzichtet, kommt ohne 12 MByte freien Platz nicht aus. Ein nicht unerheblicher Teil dieser Datenflut wird nicht nur von der Grafik gefressen, sondern von der Digi-Sprache geschluckt, die im Intro (eine Soundblasterkarte vorausgesetzt), zu hören ist.

Der Appetit auf noch mehr Sprache ist somit geweckt. Wer jetzt losrennt und sich das "Speech Asseccory Pack" (erscheint nicht offiziell in Deutschland) für rund 50 Mark besorgt, fühlt sich später gelinde gesagt veralbert. Die Zusatzsprache belegt nochmals satte 7 MByte Platz (inklusive Spiel also 22 MByte). Zudem ist die glasklare Sprache im Prinzip so überflüssig wie ein Kropf: Nur zwei weitere Introsequenzen und die Kommunikation zwischen den Raumschiffen während der Einsätze werden mit Sprachausgabe unterlegt. Keine Spur von "vollständiger" Sprachausgabe.

Ist das Gebrüll aus dem Lautsprecher am Anfang ganz nett, nervt es später nur noch. Nach dem zwanzigsten heftig geknurrten "We shall destroy Terra" eines Kilrathipiloten, schaltet selbst der dickfelligste Spieler die Sprache via Installationsoption ab.

Besonders dreist und unverständlich ist die Tatsache, daß Origin laut Handbuch Wing Commander 2 ausschließlich auf die Tauglichkeit unter der Betriebssystemversion "MS-DOS 5.0" getestet hat. Bei einigen älteren DOS-Fassungen oder DR-DOS kann es durchaus vorkommen, daß die Grafik kurzerhand für ein bis zwei Sekunden "hängenbleibt". Das frustriert und macht die Kilrathihatz zur stotternden Angelegenheit. Taucht bei Euch dieses Problem auf, bleibt nur noch der Gang zum nächsten Computerhändler, um dort für rund 250 Mark die neuste DOS-Version zu erstehen.

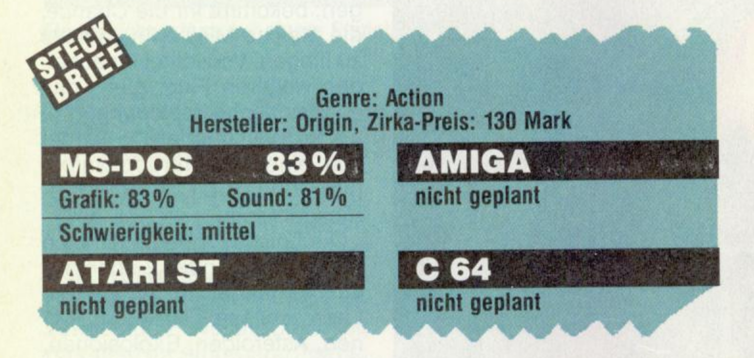




Vom Flugdeck der Concordia startet Ihr zu neuen Einsätzen (MS-DOS/VGA)

nen Alternativblickwinkeln. Vervollständigt wird das Repertoire der Ansichtsperspektiven von einer Art Videorecorder, mit dem Ihr Euch die aktuelle Mission nochmals zeigen laßt. Das klappt allerdings nur, wenn Ihr Euch noch im All befindet. Seid Ihr gelandet, ist's aus mit der "Replay"-Funktion. Den Gegnern wurde bei Wing Commander 2 übrigens eine Art "künstliche Intelligenz" verpaßt. Je besser Ihr fliegt, desto klüger verhalten sich die Feindschiffe in der nächsten Mission. Als Ausgleich gibt es die "Baumstruktur" für die Aufträge nicht mehr. Die Missionen sind viel linearer aufgebaut und verpatzte Einsätze wirken sich kaum auf den weiteren Spielverlauf aus.

Während sich am Spielprinzip und an der Technik nur wenig geändert hat, wurde bei Wing Commander 2 die Story ordentlich aufgepustet. Hangelte man sich im ersten Teil nur von Mission zu Mission, gibt es diesmal viel mehr Handlung. So macht ein fieser Verräter die Concordia unsicher. Der galaktische Miesling


STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 83%	AMIGA
Grafik: 83% Sound: 81%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Hier könnt Ihr Euch als Bordkanonier betätigen (MS-DOS/VGA)

gut

Wie tausend andere Spieler habe ich mit nagender Ungeduld auf "Wing Commander 2" gewartet. Leider wird die Fortsetzung des Weltalldramas nicht ganz den hohen Erwartungen gerecht. Die Hintergrundgeschichte ist zwar gigantisch (kein Wunder bei dem Platzbedarf), und der extrem spannende Grafik-Krimi sorgt für eine höllische Motivation ("Ich flieg nur noch diesen Auftrag, weil ich wissen will, wie die Story weitergeht."), aber die tolle Geschichte trügt nicht über ein paar unschöne Schnitzer hinweg. So wurde für meinen Geschmack zu wenig an den Missionen gefeilt — ein paar neue Raumschiffe, Waffen und Einsätze boten schon die "Secret Missions", ohne daß der Geldbeutel und der Festplattenplatz so arg strapaziert wurden. Zudem ist für den geübten Piloten nach rund 30 absolvierten Missionen und ein paar kurzen Tagen das Ende erreicht. Neuerungen im Spielprinzip gibt's nicht und einige logische Fehler in der Handlung lassen am ausgereiften Spieldesign zweifeln. Da steigt z.B. der Co-Pilot während eines Einsatzes aus, gesellt sich aber beim Landeanflug auf den Träger in mysteriöser Weise wieder zu Euch. Ansonsten wird tadellose Weltall-Action geboten: Mit Lust und Laune flitzt man auf Katzenjagd. Nur einige Zwischenbilder zeigen sich etwas liebloser gestylt als im ersten Spiel. Wegen den Handlungsunstimmigkeiten und diversen Hardware-Frechheiten (siehe Kasten), erreicht Wing Commander 2 auch bei mir nicht ganz das Klassenziel und muß sich nur mit meinem zweitfreundlichsten Gesicht zufriedengeben.

gut

"Boris, kommst du heute abend mit ins Kino? — Leider nein, ich hab noch was vor. Ich installiere Wing Commander 2." Satte 40 Minuten (ohne Entpacken!) hat's gedauert, 12 Megabyte (ohne Sprache!) waren futsch — aber es hat sich gelohnt. Bei Wing Commander 2 haben die Programmierer erfreulich viel im Bereich Story getan; das erste Spiel war bei weitem nicht so ausgefeilt. An den 3-D-Actionszenen hat man nicht viel getan, aber die waren im ersten Teil ja auch atemberaubend gut. In manchen Missionen tummeln sich jetzt aber derart viele Raumschiffe auf dem Bildschirm, daß sogar mein 33-MHz-386er manchmal in die Knie geht; Origin hat die Grenze der Hardware erreicht. Die verbesserte Story ist diesmal viel linearer als bei Wing Commander 1. Ist das Spiel einmal durchgespielt, hat man praktisch alles gesehen — und gute Spieler schaffen das an drei bis vier Abenden. Kein "Super" also; nicht zuletzt, weil die Anleitung im Gegensatz zum ersten Teil wirklich lieblos aufgemacht ist.

verübt Sabotage, murkst das eine oder andere Besatzungsmitglied ab und paktiert mit den Kilrathis. Erst zum Schluß wird der böse Bube enttarnt. Während des ganzen Spiels ist man am Rätseln, wer den eigenen Leuten ins Handwerk pfuscht. Um die bohrende Frage "Wer ist der Verräter?" dreht sich das komplette Spiel. Als weitere Zutaten zum Krimi dienen eine Mini-Love-Story und ein paar Dramaeinlagen.

Es betreten nicht nur ein gutes Dutzend neuer Charaktere die Bühne, sondern im Verlauf des Spiels stolpert Ihr über ein paar alte Bekannte aus dem ersten Teil.

Momentan sind die umfangreichen Bildschirmtexte sowie das Handbuch von Wing Commander 2 noch in Englisch. Eine deutsche Version ist gerade in Arbeit und soll noch in diesem Jahr erscheinen. Ebenfalls unterwegs (kommt voraussichtlich im November) ist die erste von zwei Missionsdisketten mit dem Namen "Special Operations". Andere Wing-Commander-2-Versionen, außer einer CD-ROM-Fassung, sind von Origin nicht geplant. Testmuster von Galaxy. *mh*



EINE WIRTSCHAFTSSIMULATION DER EXTRAKLASSE. ERAB
STEIGENBERGER GRUPPE. DAS BEDEUTET: REALITÄTSNAE

SIE BEGINNEN MIT EINER KLEINEN PENSION UND ERWIRT
HOTEL-IMPERIUM IM STIL DER STEIGENBERGER HOTELS..M
TOP-HOTELS DIESER WELT.

GÖNNEN SIE SICH DAS ERLEBNIS STEIGENBERGER

AB 30. NOVEMBER 1991 IM FACHHANDEL.

BERGER



ABEITET VON BOMICO IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER
AER SPIELSPASS AUS MANAGERHÄNDEN.

RTCHAFTEN SICH DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT EIN
S. M ENDE STEHT DER ERFOLG IN FORM EINES DER

R

BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Tote leben länger



Auch in den düstersten Gegenden warten freundliche Gesellen

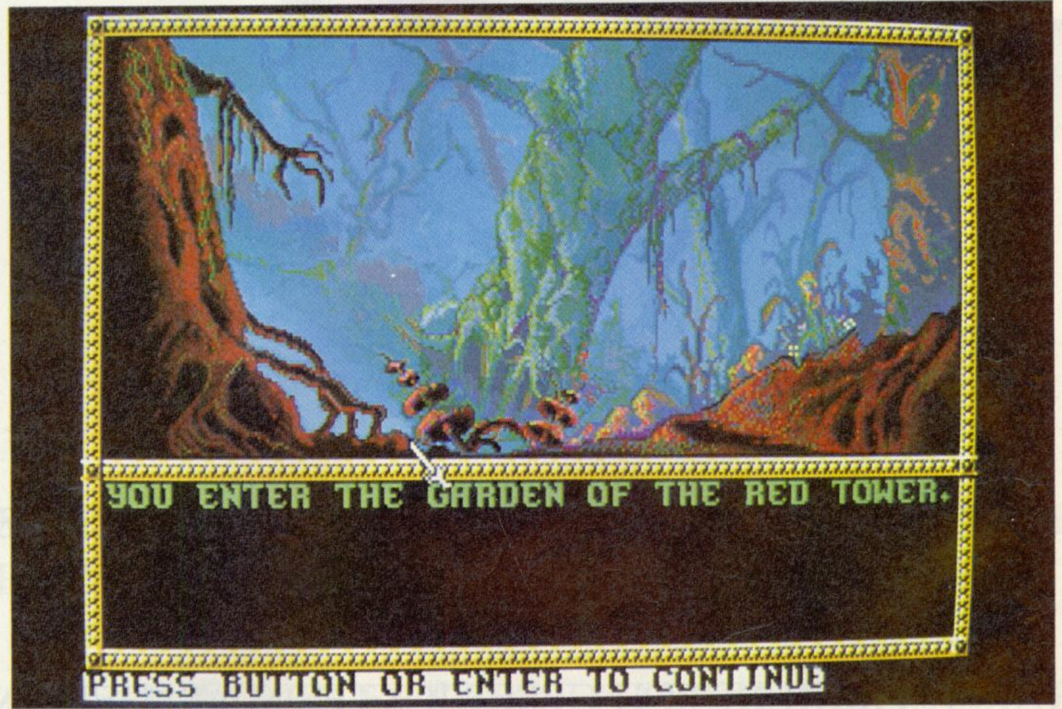
Super

Uff, das wurde aber auch Zeit: Endlich hat SSI nach vielen mittelprächtigen Standard-Rollenspielen wieder einen richtigen Knaller programmiert. Ähnlich wie der legendäre Namensvetter "Pool of Radiance" überzeugt das aktuelle Programm durch eine überaus gehaltvolle Hintergrundstory. Die Geschichte ist in alle Richtungen offen und läßt den Charakteren weitgehende Freiheiten in ihrer Vorgehensweise. Das riesige Spielareal, das sich sogar in andere Dimensionen erstreckt, ist angefüllt mit kleinen, mittleren und großen Aufgaben. Erst im Laufe des Spiels entfaltet sich die ganze Geschichte. Der Schwierigkeitsgrad ist hervorragend auf die ansteigenden Fähigkeiten der Helden abgestimmt. In Kombination mit prächtiger VGA-Grafik und gepflegtem AdLib-Sound entsteht ein Rollenspiel der Spitzenklasse.

Pools of Darkness

Totgesagte leben länger. Nicht nur, daß die "Pools of Radiance"-AD&D-Trilogie angeblich mit "Secrets of the Silverblades" ihren Abschluß finden sollte und nun mit "Pools of Darkness" in die vierte Runde geht. Auch sollte Finsterling Thyrantraxus, den man schon erfolgreich in "Pools of Radiance" und "Curse of the Azure Bonds" versemmelt hat, eigentlich in den Rollenspielhimmel für geschlagene Bösewichter eingezogen sein. Leider ist der böse Bube zäh wie Unkraut und steht mit der Hartnäckigkeit eines Stehaufmännches in Pools of Darkness wieder auf der Feindesliste.

Diesmal haben sich Thyrantraxus und Hintermänner eine besondere Gemeinheit einfallen lassen und vier Statthalter des Bösen auf Euch angesetzt. Ihr startet das jüngste AD&D-Rollenspiel in der Stadt Phlan, die schon in den ersten drei Programmen aus dem "Forgotten Realms"-Szenario eine gewichtige Rolle spielte. Vor dem Abenteuer könnt Ihr Euch eine Crew frischer Charaktere basteln, die gleich mit der 12. Erfahrungsstufe in das Spiel einsteigen oder ein paar alte Veteranen aus "Secrets of the Silverblades" importieren. Entsprechend den höheren Erfahrungsleveln wurde das Repertoire der aus den alten AD&D-Titeln bekannten Zauberformeln (Stinking Cloud, Fireball) um einige kräftige Varianten bereichert. Da können High-End-Magier einen Meteorschwarm auf die Gegner niederprasseln lassen oder Priester eine Barriere aus magischen Messern errichten, die in jeder Runde des taktischen Kampfgetümmels ordentlich Schaden anrichten.



Stimmungsvolle Zwischenbilder tauchen bei besonderen Anlässen auf (MS-DOS/VGA)

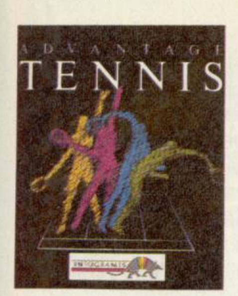
Habt Ihr aus Elfen, Zwergen und Menschen, die sich als Paladine, Zauberer, Priester oder Diebe verdingen können, eine prima Party zusammengewürfelt, startet Ihr das Abenteuer an den Docks der Stadt. Ein gewiefter Reiseführer zeigt Euch die Sehenswürdigkeiten Phlans und überläßt Euch dann dem Schicksal. Beim Umherwandern trifft man hier



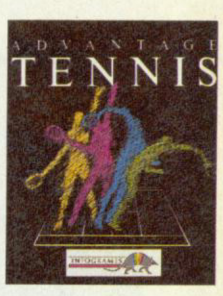
Ein Feuerball hilft auch gegen Monstergrüppchen



Im Dungeon wird die Gegend in 3 D gezeigt



ADVANTAGE TENNIS



Montag, 3 November 1991 **DIE ZEITUNG DER SPITZEN-SPIELE.** ★ 1. Jahr, Ausgabe Nr 000001

EINFACH UNSCHLAGBAR!

Schon wieder hat ADVANTAGE TENNIS seine Gegner vernichtend geschlagen. Seine unbestreitbare technische Überlegenheit hat sich in der letzten Saison auf allen Gebieten bestätigt. Die Tenniswelt fragt sich, ob es dieses Jahr einen Spieler gibt, der ADVANTAGE TENNIS gewachsen ist und ihm seinen Titel abnehmen kann.





PROFIL EINES CHAMPIONS

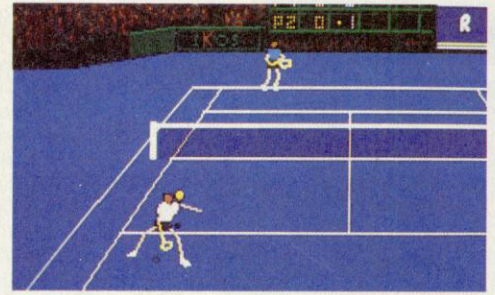
- 1 bis 2 Spieler gleichzeitig.
- Zahlreiche, spektakuläre Schlagvarianten: Rückhand-Smash, Hechtsprung...
- Wiederholung des letzten Ballwechsels in Zeitlupe.
- 3 Spielmodi: Training, Saison oder Schaukampf.
- ATP-Ranglistenverwaltung durch Computer.
- Verschiedene Blickwinkel.

GEWINNEN SIE DAS ABZEICHEN DER WELTBESTEN SPIELER!

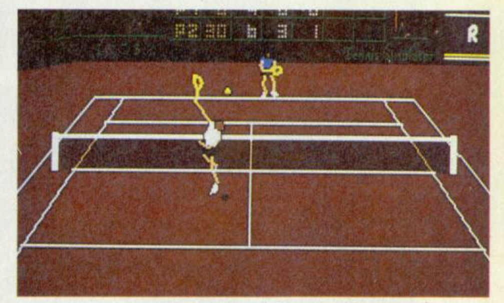
Bravo! Sie haben nicht aufgeben. Ihre technischen und geistigen Qualitäten haben Sie zur Nummer 1 gemacht. Jedem Sieger gebührt eine Medaille. Wenn Sie zu den ersten 200 Spielern gehören, die uns ein Foto von der ersten Seite ihres Press-Books schicken, das beweist, daß Sie ADVANTAGE TENNIS bezwungen haben, bekommen Sie das Abzeichen des ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.



Traumhafter, hoher Smash auf dem Rasen von Wimbledon.



Herrlicher Schlag zwischen die Beine hindurch auf dem synthetischen Boden von Tokyo.



Sensationeller Rückhand-Smash am Netz auf einem Sandplatz von Roland Garros.

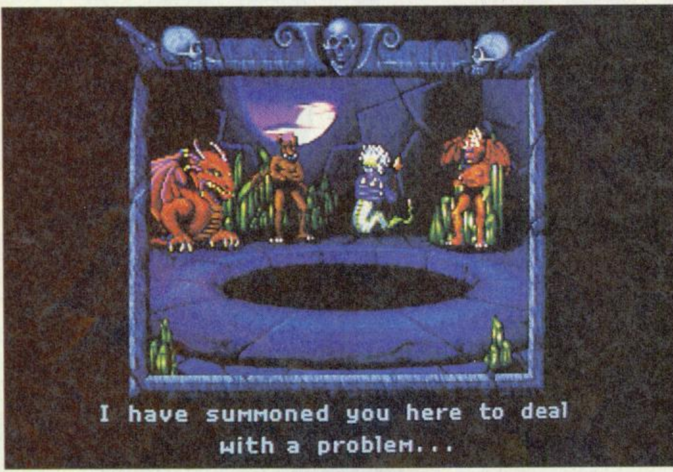


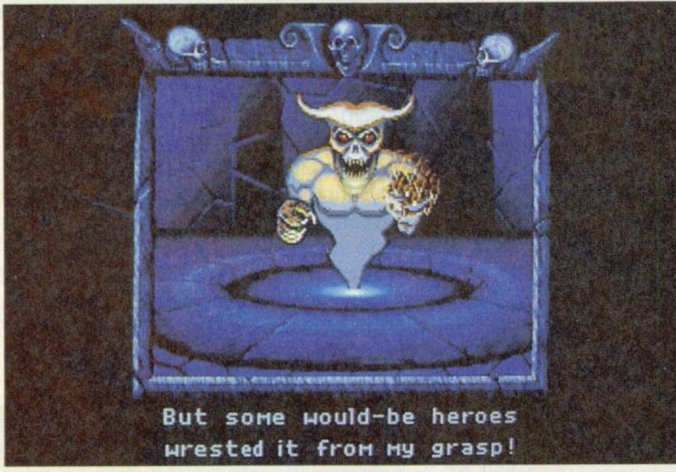


ATARI ST & STE
AMIGA - PC & KOMPATIBLE

BOMICO - AM SÜDPARK 12 - GEWERBEGEBIET SÜD - 6092 KELSTERBACH - BRD - TEL.: 06 107/76060









Das Intro klärt den Spieler über die Zusammenhänge auf. (Eine deutsche Version soll übrigens im Frühjahr erscheinen.)

und da auf ein paar alte Bekannte, die sich sogar noch an Eure Abenteuer aus dem Erstlingswerk "Pool of Radiance" erinnern können. Einer der Bekannten ist ein Stadtrat, der sofort einen Job für Euch hat — der ängstliche Knabe braucht dringend eine Eskorte. Leider kommt es nicht dazu, denn kaum verlaßt Ihr das gastliche Städtchen, wütet der Obermotz und macht Phlan nebst Nachbargemeinden per Sintflut dem Erdboden gleich. Phlan ist weg, die Landschaft um den "Moonsea" gleicht einer Kraterwüste und die Gegend steckt voller ungastlicher Orte.

Per Mausklick wandert Ihr über eine Landkarte des Geländes. Unter den Schauplätzen, die Ihr auf der Karte besuchen könnt, sind z.B. eine Orkverseuchte Höhle, ein von Untoten bevölkerter Tempel, ein paar mit Monstern überfüllte Farmhäuser, ein geheimnisvoller Turm, ein verwunschener Wald und die Stadt Zenhtil Keep, die von einem mysteriösen Priester-Orden bewohnt wird.

Betretet Ihr einen Ort, wird auf 3-D-Ansicht umgeblendet. Kommt es zum Kampf mit einer der zahlreichen Monstergrüppchen, wird das Gefecht aus der Vogelperspektive gezeigt. Dem neuen Szenario wurden einige frische Monster verpaßt. Als besonders knackige Gegner seien hier nur untote Beholder und dicke Drachen genannt. In jedem Ort harren nicht nur haufenweise Monster, sondern warten spezielle Aufgaben oder besser Missionen auf Euch, nach dessen Erfüllung Belohnungen und stattliche Erfahrungspunkte winken. Einige der Aufträge führen Euch in besondere "Parallelwelten", in denen es sich einer von den fiesen Statthaltern gemütlich gemacht hat. Habt Ihr eine solch ungemütliche Gegend betreten, die wiederum als Landkarte aus der Vogelperspektive zu sehen ist, kommt Ihr nicht wieder raus, bevor der Obermotz gekillt ist.

Eine weitere Besonderheit: Vor dem Betreten einer neuen Dimension müssen viele Gegenstände, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, bei einem Dimensionswächter deponiert werden, bevor Ihr weiter dürft. Erst bei Eurer Rückkehr bekommt Ihr die Gegenstände wieder. Nur wer sich an allen Stadthaltern vorbeiarbeitet, kann Thyrantraxus und Co. gegenübertreten und ein weiteres Mal die Forgotten Realms retten.



Und es geht doch: Nachdem die letzten AD&D-Titel an deutlicher Magersucht litten, schickt SSI mit Pools of Darkness ein absolutes Schwergewicht in den Rollenspiele-Ring. Über Mangel an spielerischem Gehalt kann man sich beim vierten Teil der Forgotten-Realms-Reihe wahrlich nicht beschweren. Die rund 4 MByte, die Pools of Darkness auf der Festplatte einnimmt, sind gerappelt vollgequetscht mit zahlreichen Mini-Missionen, knackigen Monstern und stilvoller VGA-Grafik. Die geschickte Aufteilung des Spielverlaufs in einen ganzen Berg kleiner Einzelaufträge trägt ebenso zur Spielatmosphäre bei wie die umfangreichen Texteinlagen. Besonders geglückt sind die neuen und grafisch sehr exquisiten Monsterrassen, die selbst für fortgeschrittene AD&D-Hasen eine echte Herausforderung darstellen. Apropos Herausforderung: Der Schwierigkeitsgrad zieht im Verlauf des Spiels gewaltig an. Einsteiger sollten sich erstmal mit dem superleichten "Secrets of the Silverblade" die ersten AD&D-Sporen verdienen, bevor Sie sich an den umfangrichen und schwereren Pools of Darkness-Brocken wagen.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 85%
Grafik: 80% Sound: 62%
Schwierigkeit: schwer

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant


Zuerst legte er Wert auf den Preis
dann auf die Software
und zuletzt die Füße auf den Tisch
Der erste ST Computer war bereits eine Revolution. Mit seinen professionellen Merkmalen setzte ATARI Maßstäbe für eine ganze Computergeneration. Die Entwicklung ging weiter und ATARI bestimmte mit innovativen Ideen die Richtung.
Der 1040 STE mit 1 MB Arbeitsspeicher, mit integrierter Floppy und mit der Vielzahl an professionellen Schnittstellen ist der Meistgekaufte seiner Klasse. Weltweit. Hunderte Softwareprogramme gibt's. Zum Gestalten und Verwalten. Zum Programmieren und Musizieren. Für Konstruktionen und Animation. Dabei steht er nicht nur zu Hause. Auch in Hochschulen und Universitäten, in Werkstätten und Büros und im Musikstudio ist er heimisch. ATARI 1040 STE – sein Platz ist überall, wo Leistung zählt und Computertechnologie der Spitzenklasse gebraucht wird.
Das ist:
ATARI
und Spaß mit Grips
ATARI 1040 STE
16/32-Bit Prozessor MC 68000
1 MB RAM
integrierte Floppy
MIDI-Interface
Schnittstelle für Drucker, Laserprinter Festplatte, DFÜ, Fernsehgerät oder Monitor mit niedriger bis hoher Auflösung
Weitere Informationen:
ATARI Computer GmbH
Postfach 12 13
6096 Raunheim
ATARI
...wir machen Spitzentechnologie preiswert
ATARI und Textverarbeitung • ATARI und Musik • ATARI und Datenbanken • ATARI und Spaß mit Grips •
ATARI und DeskTop Publishing • ATARI und Büro • ATARI und Studium • ATARI und Schule • ATARI u

Dauerbrenner



Was mag sich hinter dieser Zugbrücke verbergen? (MS-DOS/VGA)



Das Automapping erleichtert die Orientierung (MS-DOS/VGA)

Might & Magic III: Isles of Terra

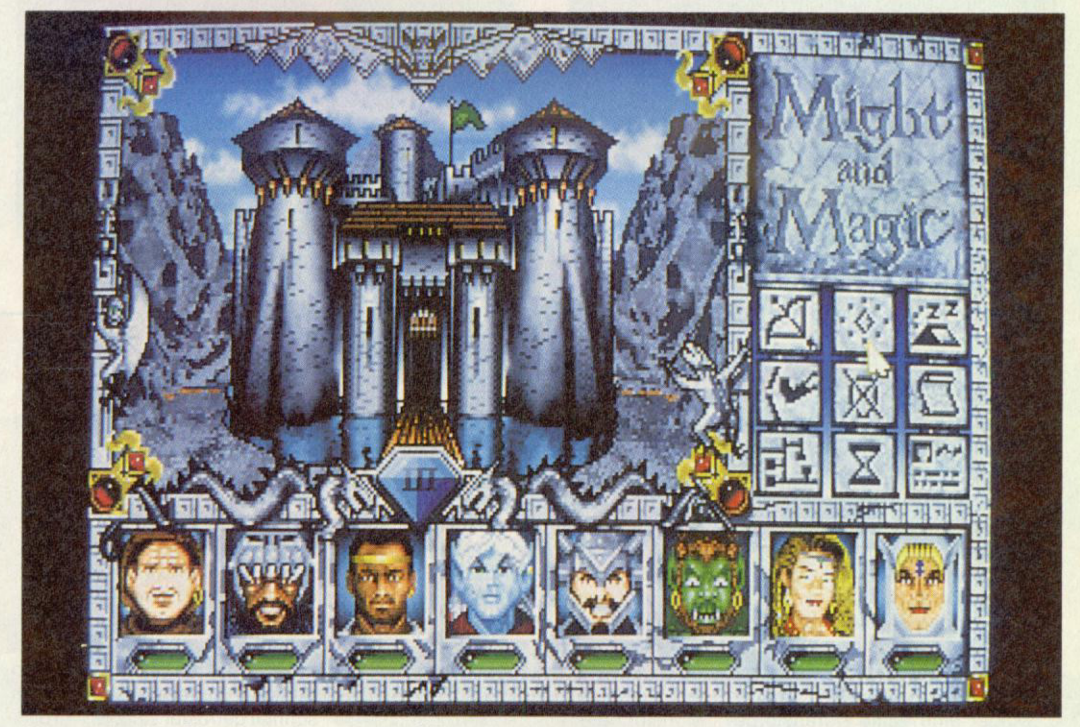
Böse Buben sind immer für eine handfeste Überraschung gut. Hatten vorwitzige Abenteurer noch geglaubt, den Haus-Bösewicht der Might & Magic-Saga, den finsteren Zauberer Sheltem, im zweiten Teil der Reihe ein für allemal erledigt zu haben, treibt Sheltem auch im dritten Teil "Isle of Terra" sein Unwesen. Dieses Mal hat sich Sheltem ein lauschiges Inselreich als gemütliche Wohnstatt ausgesucht und heckt wieder einen Haufen Bosheiten aus.

Prinzipiell hat sich an dem bewährten Might & Magic-Spielsystem nur wenig geändert. Wie gehabt, tretet Ihr mit einer achtköpfigen Heldencrew an, um Sheltem endgültig den Garaus zu machen. Sechs der Charaktere dürft Ihr aus den obligatorischen Fantasy-Rassen wie Elfen, Gnomen, Orcs, Zwergen und Menschen zusammenbasteln. Zusätzlich kann jeder Spielfigur ein passender Beruf (Paladin, Priester, Dieb usw.) ausgesucht werden. Die beiden Freiplätze in der Party sind für Söldner reserviert, die sich Euch im Laufe des Spiels, gegen Honorar versteht sich, anschließen wollen. Alle Charaktere beginnen übrigens mit der ersten Erfahrungsstufe. Veteranen, die schon den ersten oder zweiten Teil gelöst haben, können keine hochdekorierte Party importieren, sondern müssen eine neue Truppe erschaffen.

Ebenfalls schon aus den beiden älteren Titeln bekannt: Das Automapping, ein spezielles Skill-System (beispielsweise der Diebes-Skill zum Knacken von Schlössern), verschiedene Magier-Gilden, in denen Ihr neue Zaubersprüche (rund 100 Sprüche gibt's) kaufen könnt und zahlreiche Minimissionen, die erfüllt werden. Immer noch vorhanden ist die 3-D-Perspektive, wenn Ihr in Städten, einem der 70 Dungeons oder an der frischen Luft unterwegs seid. Allerdings nutzt die Grafik bei der PC-Version die 256-Farben-Palette der VGA-Karte aus und soll bei der geplanten Amiga-Fassung den 32-Farben-Modus unterstützen.

Selbstredend gibt es wieder zahlreiche Geschäfte in den fünf Städten des Inselreiches. Neben den obligatorischen Ausrüstungsläden gibt es Kneipen, in der Ihr Euch mit Nahrungspaketen und Tips versorgen könnt, Tempel, in denen verwundete Charaktere geheilt werden und Trainingsgelände, wo Ihr Eure Charaktere gegen Entgeld (genügend Erfahrungspunkte vorausgesetzt) befördern laßt.

Komplett überarbeitet wurde nicht nur die Grafik, sondern vor allem die Benutzerführung und das Monsterverhalten. Habt Ihr die ersten beiden Teile noch mühsam per Tastaturkommandos gespielt, gibt's jetzt ein Icon-System, das sich am besten mit einer Maus bedienen läßt. Das Erschaffen neuer Charaktere wird ebenso über die kleinen Symbole erledigt wie das Einprügeln auf Monster, das Auslösen von



Hier werden die Charaktere im wahrsten Sinne des Wortes "ausgewürfelt" (MS-DOS/VGA)



Übersichtlich sind die Charakterinformationen zu sehen (MS-DOS/VGA)



Das Screamer-Monster ist eine Freude für jeden Zahnarzt



Der hat's nicht mehr zum Ausgang geschafft (MS-DOS/VGA)



Dieser freundliche Knabe verscherbelt Ausrüstungsgegenstände (MS-DOS/VGA)

Zaubersprüchen und Einkäufe bei lokalen Rüstungshändlern. Selbst beim Herumlaufen kann auf die Tastatur verzichtet werden. In dem 3-D-Fenster verändert sich der Mauszeiger in einen Richtungspfeil; ein Klick genügt und Ihr stapft in die angezeigte Richtung.

Stolperten Partys in den älteren Programmen oftmals per Zufall über Monstergrüppchen, sind diese Zeiten bei Might & Magic III vorbei. Monster tauchen nicht willkürlich auf, sondern wandeln selbständig im "Dungeon Master"-Stil herum. Feinde sind schon auf einige Entfernung zu sehen, und Ihr könnt in Ruhe per Bogenschützen sowie Zauberspruch weiter entfernten Monstern eins auf den Pelz brennen. Zaubersprüche und Pfeile sind, entsprechend der überarbeiteten Grafik, animiert zu sehen. Eine weitere Neuheit: Sind Monstergruppen im Dungeon oder Städten einmal erledigt, tauchen sie auch später nicht wieder auf. Seid Ihr draußen unterwegs, müssen spezielle "Monstergeneratoren" (kann z.B. eine Hütte sein) vernichtet werden, um den akutellen Geländeabschnitt komplett zu befreien. Übersteht Ihr einen Kampf erfolgreich, winken Erfahrungspunkte, Goldmünzen und der eine oder andere nützliche Gegenstand.

Might & Magic III unterstützt EGA- und VGA-Grafikkarten sowie alle gängigen Soundkarten. Besitzer eines Soundblasters wird im Intro übrigens glasklare Digi-Sprache geboten. Das Spiel benötigt mindestens 640 KByte RAM und nutzt eventuell vorhandenen Zusatzspeicher (EMS) aus, um Zugriffe auf die Festplatte etwas zu beschleunigen. An der deutschen Fassung wird gerade gearbeitet. Das übersetzte Programm soll noch rechtzeitig zu Weihnachten fertig sein.

mh

super

Langsam, aber sicher fährt die kleine Firma New World Computing zu echter Hochform auf. Der dritte Teil der Might & Magic-Saga ist ein echter Leckerbissen — für fortgeschrittene Spieler. Der knackige Schwierigkeitsgrad, der Neueinsteiger schier zur Verzweiflung treibt, bietet abgebrühten Rollenspielern endlich wieder eine echte Herausforderung. Nicht nur der Schwierigkeitsgrad, sondern auch die Größe des Spielfeldes plus 70 Labyrinthe, die von gut 300 Monsterrassen bevölkert werden und extra-harte Rätsel machen Might & Magic III zu einem Expertenspiel. Wer die knallharten Puzzles und Monsterhorden, die fast immer eine halbe Nummer zu groß sind, nicht scheut, wird mit einer ganzen Reihe spielerischer und technischer Finessen verwöhnt. Stimmungsvolle VGA-Grafik, lauschig-schummrige Soundkartenmusik, kinderleichte Bedienung via Icons sowie Monster, die einmal vertrimmt auf Nimmerwiedersehen verschwinden, sorgen für ein unbeschwertes Fantasyvergnügen. Mein einziger Kritikpunkt ist das englische Handbuch, das die Bezeichnung "Buch" nicht verdient.

gut

Der dritte Teil der renommierten Might and Magic-Serie ist — dank edler Grafik und vorbildlicher Benutzerführung — mit Abstand der Beste. Trotzdem habe ich ein winziges Problemchen mit New World's neuestem Produkt: Gerade Anfänger, die sich mit den beiden oben genannten Vorzügen ködern lassen, werden schnell gefrustet sein: So vorbildlich sich die Statusbildschirme und Icons auch erreichen und bedienen lassen, so schwierig ist's als Einsteiger, in der Might and Magic-Welt zu überleben. Dank aggressiver Monster in großen Mengen haben hier nur fortgeschrittene Söldner und Magier eine faire Chance. Ansonsten kann das Spiel jedoch überzeugen: Harte Kämpfe, viel Magie und die passende Anzahl an Fallen und Rätsel heben es weit über den Durchschnitt der Rollenspiele.



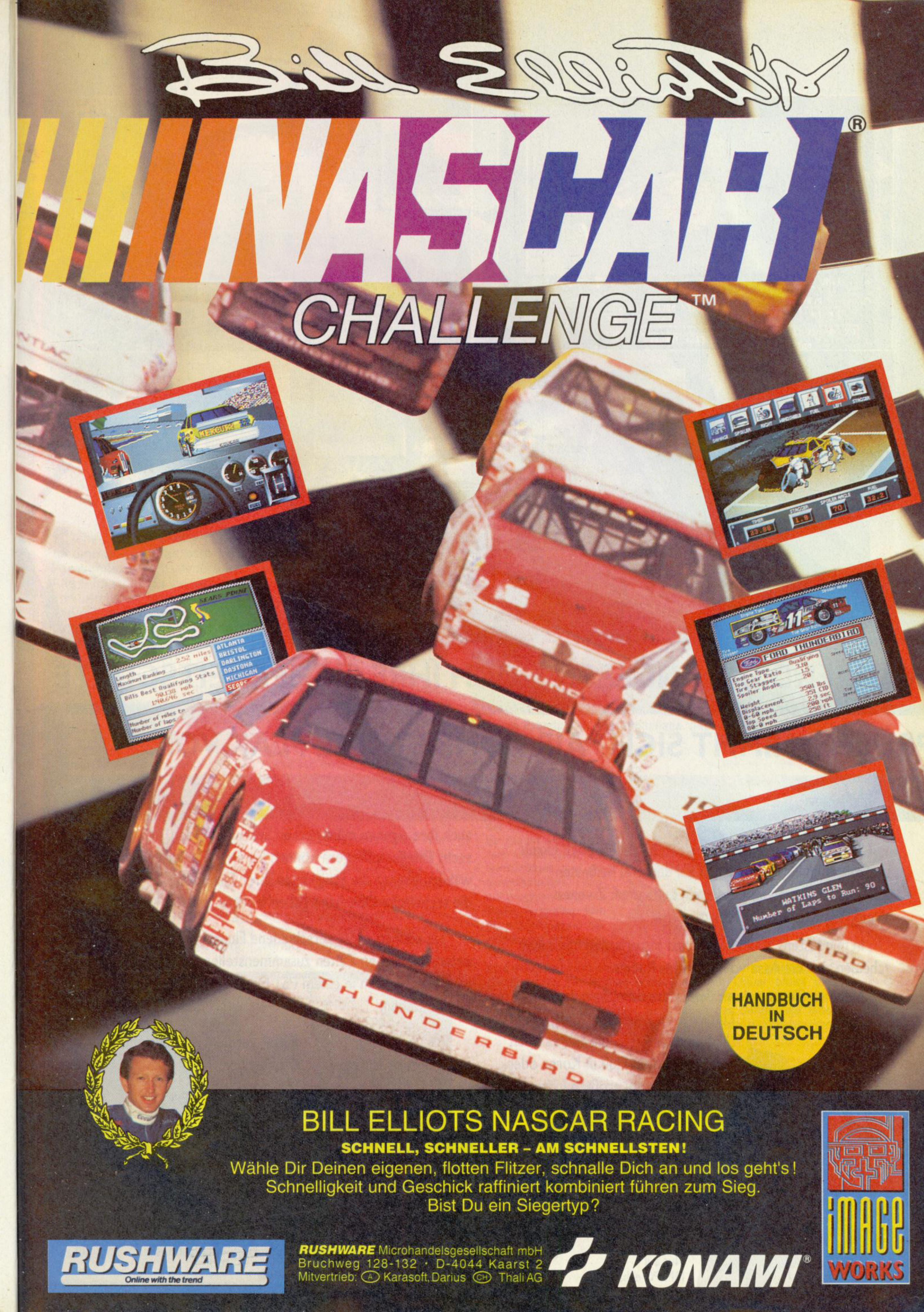
Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Computing, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 84%
Grafik: 79% Sound: 73%
Schwierigkeit: schwer

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant



Bill Elliott's
NASCAR®
CHALLENGE™
HANDBUCH IN DEUTSCH
BILL ELLIOTS NASCAR RACING
SCHNELL, SCHNELLER – AM SCHNELLSTEN!
Wähle Dir Deinen eigenen, flotten Flitzer, schnalle Dich an und los geht's!
Schnelligkeit und Geschick raffiniert kombiniert führen zum Sieg.
Bist Du ein Siegertyp?
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: A Karasoft, Darius CH Thali AG
KONAMI®
image WORKS

Tutti Frutti



Hinter jeder Bürotür lauert eine Überraschung (MS-DOS/VGA)

Mad TV

Sicher habt Ihr alle schon einmal über das schlappe Fernsehprogramm gemeckert. Alte Filmschinken werden aus den Archiven gekramt, "Bonanza" zum hundertsten Mal aufgekocht und das "Wort zum Sonntag" war auch schon einmal besser. In "Mad TV" seid Ihr als Programmchef verantwortlich für Einschaltquoten und Werbemillionen. Wenn Ihr ein paar Wochen Sendebetrieb hinter Euch habt, werdet Ihr etwas milder auf die professionellen Kollegen hinabblicken: Das Management eines Fernsehsenders ist das ideale Betätigungsfeld für einen Flohzirkusdirektor mit Nerven aus Stahl. Wenn der Laden richtig laufen soll, werdet Ihr ins Rotieren kommen, zumal zwei clevere Computergegner ebenfalls auf Sendung gehen und Euch die Zuschauer wegschnappen.

Gesendet wird von 18.00 Uhr bis 0.59 Uhr; Ihr allein seid für das Programmschema verantwortlich. Auf dem PC werden die einzelnen Sendeblöcke zusammengebastelt. Zum Glück sind alle relevanten Anlaufstellen in einem weitläufigen Bürogebäude vereint. Euer Pixelmännchen düst mausgesteuert von Büro zu Büro, kauft bei der Filmagentur neue Spielfilme ein, stöbert im Archiv, sorgt für die neuesten Meldungen in der Nachrichtenredaktion und erwirbt neue Sendeanlagen. Natürlich kostet das alles einen Haufen Geld, das Ihr anfangs leider nicht habt. Zum Glück gibt es die Industrie mit ihren Werbemillionen. Durch geschicktes Plazieren von Werbespots könnt Ihr Euer Konto gehörig auspolstern. Die Sache hat nur einen Haken: Jeder Werbeblock muß eine bestimmte Zuschauerzahl erreichen, sonst zahlt Ihr eine Konventionalstrafe. *vw*

Das tägliche Programmschema im Überblick. (MS-DOS/VGA)



Keine Frage, für so eine geniale Idee wird die beste Note gezogen: Mad TV gehört zu den witzigsten Strategiespielen des Jahres. Jetzt wissen wir endlich, was ein Programmdirektor in seiner Arbeitszeit macht. Kein Wunder, daß diese geplagten Burschen meist mit 50 Jahren in den Vorruhestand gehen. Wenn Euer Sender im Konkurrenzkampf mithalten soll, werdet Ihr gewaltig ins Rotieren kommen. Zum Glück bleibt auch in höchster Terminnot alles schön übersichtlich. Ständig erscheinen neue Gags auf dem Bildschirm: Allein die verrückten Titel der Sendungen und Werbespots sind für manchen herzhaften Lacher gut. Der einzige Punkt, den es sanft zu bemäkeln gibt, ist die dünne Finanzdecke des Neulings. Es ist schon frustrierend, wenn man mangels Moneten zum zehnten Mal die Notizen aus der Provinz wiederholen muß, während die Konkurrenz eine "Star Wars"-Folge nach der anderen in den Äther schickt.



Mit dem Fahrstuhl durchs Sendehaus. (MS-DOS/VGA)



Der Mann, der die irre Idee zu Mad TV hatte, kann sich getrost auf die Schulter klopfen. Es macht einfach einen Riesenspaß, ein vernünftiges und gewinnträchtiges Fernsehprogramm auf die Beine zu stellen. Wie im echten Leben bewahrheitet sich auch bei Mad TV, daß die TV-Junkies sich einen feuchten Kehricht um die Meinung der Kritiker scheren: Problemstreifen bleiben auf der Strecke, knallige Action, Sex und Serien-Kost bringen die Einschaltquoten-Pegel zum Beben. So klickt man sich fröhlich durch die frischwitzige Grafikumgebung des Sendehauses, auf der Suche nach gewinnträchtigen Neuerwerbungen, läßt Serien schreiben und unterzeichnet Werbeverträge. Einziges Manko des genußvollen und spritzigen Spieles: Auf Dauer bleibt die Abwechslung etwas auf der Strecke, wenn der Sender ein fettes Finanzpolster eingefahren hat.

STECKBRIEF

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 80%
Grafik: 79% Sound: —
Schwierigkeit: schwer

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant



GNADENLOS - DER KONSOLEN - und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

Lieber billige Preise als leere Sprüche und "witzige" Comicfiguren. Wir grüssen Franz, H. Jürgen, Klaus, Thomas, Theo,

069 - 2977647 & 089 - 488074 & 0161 - 2830778

SEGA MEGA

Artikel	Preis
Grundgerät	**259,90**
Japanadapter	25,90
Joypad	29,90
Joystick FX	39,90
Joystick ProXG	49,90
Joystick Professional	69,90
Aeroblaster	69,90
Airwolf	69,90
Aleste	**69,90**
Alien Storm	**69,90**
Altered Beast	**19,90**
Arcus Odysee	87,90
Arrowflash	35,90
Atomic Robokid	59,90
Bare Knuckle	**75,90**
Batman	69,90
Battle Squadron	69,90
Bimini Run	69,90
Blockout	**69,90**
Bonanza Bros.	59,90
Centurion	75,90
Crackdown	**39,90**
Dangerous Seed	49,90
Darius II	79,90
Dark Castle	69,90
Devil Crush	79,90
Dick Tracy	35,90
Dino Land	**79,90**
D J Boy	**27,90**
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	**27,90**
EA Icehockey	79,90
EA Icehockey dt.	109,90
El Viento	79,90
Elemental Master	69,90
Faery Tale Adv.	69,90
Fastest One	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Fatal Rewind	89,90
Fire Mustang	89,90
Flicky	**39,90**
Galaxy Force	69,90
Gainground	49,90
Ghostbusters	**25,90**
Ghouls 'n Ghosts	65,90
Golden Axe	55,90
Gynoug	75,90
Hardball	**79,90**
Hard Driving	59,90
Hurrican	35,90
Insector X	35,90
Ishido	49,90
James Pond	69,90
Joe Montana	65,90
John Madden	69,90
Jewel Master	69,90
Ka - Ge - Ki	**49,90**
King's Bounty	69,90
Klax	39,90
Ku - u - Ga	**79,90**
Lakers vs. Celtics	69,90
Magical Hat	49,90
Master of Weapon	79,90
Marvle Land	69,90
Megatrack	69,90
Mercs	79,90
Mickey Mouse	49,90
Might & Magic	89,90
Moonwalker	**29,90**
Monsterlair	39,90
Ms Pacman	79,90
Onslaught	79,90
Outrun	**79,90**
PGA Tour Golf	79,90
Phantasy Star II	129,90
Phantasy Star III	129,90
Populous	73,90
Raiden	99,90
Rambo III	55,90
Rent a Hero	89,90
Road Rash	79,90
Shadow Dancer	44,90
Shining Darkness	**129,90**
Sonic the Hedgeh.	69,90
Space Gomola	79,90
Super Monaco GP	79,90
Super Shinobi	59,90
Starcontrol	79,90
Starflight	99,90
Thunderforce III	79,90
Thunderfox	**79,90**
Turrican	89,90
Tiger Heli	79,90
Toe Jam & Earl	99,90
Turrican	79,90
Verytex	59,90
Valis III	69,90
Volleyball	**59,90**
Wardner Special	**39,90**
Wonderboy 3	**39,90**
World Cup Soccer	69,90
Wrestlewar	69,90

WICHTIG !!

Viele Importspiele passen nicht in die europäische u. amerikanische MegaDrive. Sie benötigen dafür einen Japanadapter, der dann für a l l e Spiele verwendet werden kann. Denn Preis des Adapters sparen Sie bereits beim Kauf einer Importkassette ein !!!

GAMEBOY

Artikel	Preis
Caseboy	19,90
Smartboy	15,90
Lightplayer (Licht & Lupe)	**29,90**
Aerostar	45,90
Afterburst	39,90
Alleyway	35,90
Asmik World II	45,90
Batman	49,90
Battle Ping Pong	39,90
Battle City	45,90
Beach Volleyball	49,90
Blodia	29,90
Blobee	27,90
Bomberboy	45,90
Boxxle (Sokoban)	39,90
Bubble Ghost	33,90
Caesar's Palace	55,90
Castilian	49,90
Castlevania	**49,90**
Chase HQ	49,90
Cyraid	**39,90**
Choplifter II	**45,90**
Doraemon	35,90
Double Dragon	49,90
Dr. Mario	**29,90**
Duck Tales	53,90
Elevator Action	45,90
F-1 Race (o.Adapt.)	**35,90**
Final Reverse	45,90
Fortified Zone	52,90
Gameboy Wars	45,90
Gauntlet	49,90
Gremlins II	49,90
Golf	29,90
Hatris	53,90
Ikari	52,90
Ishido	**24,90**
King of the Zoo	39,90
Klax	39,90
Loopz	39,90
Luckey Monkey	39,90
Maru's Missison	55,90
Mega Man	49,90
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse II	55,90
Motocross Maniacs	**25,90**
Nemesis	**39,90**
Ninja Adv.	**49,90**
Palamedes	39,90
Penguin Boy	35,90
Ping Pong	39,90
Ponkotsu Tank	53,90
Princess Blobette	39,90
Probotector	49,90
Punisher	**49,90**
Puzzle Road	35,90
Quarth	**29,90**
Qix	**29,90**
R-Type	39,90
Racing Spirit	49,90
RC AM Racing	55,90
Red October	55,90
Riding Hero	49,90
Robocop	**49,90**
Rockman World	35,90
Shanghai	35,90
Skate or Die	53,90
Snoopy	39,90
Spiderman	39,90
Soccer	39,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Super Chinese	39,90
Sword of Hope	59,90
Trax	54,90
Twinshoot	39,90
Ultima	49,90
Vattle Giuce	45,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Artikel	Preis
Gamegear m.Col.	269,90
Widegear	29,90
AX Battler	45,90
Baseball	39,90
Columns	29,90
Kinnetic Con.	29,90
Devilish	45,90
Fantasy Zone	**43,90**
Frogger	45,90
G - Loc	45,90
Griffin	39,90
Golf	42,90
Head Buster	**25,90**
Halley Wars	45,90
Hastle Golby	39,90
Magical Guy	45,90
Monaco GP	45,90
Mickey Mouse	**43,90**
Ninja Gaiden	45,90
Outrun	**39,90**
Pengo	35,90
Pop Breaker	45,90
Psychic World	**39,90**
Put'n Putter	43,90
Shinobi	**45,90**
Skweek	45,90
Wonderboy	**45,90**
WoodyPop	39,90
Waggan Land	**39,90**
Wall of Berlin	45,90

S. - FAMICOM

Artikel	Preis
RGB m. Spiel	459,90
Joystick JB King	169,90
Actraiser	69,90
Augusta Golf	59,90
Big Run	59,90
Gradius	79,90
Ghost'n Ghouls	99,90
Dodgeball	99,90
Hole in One	69,90
Hyper Zone	89,90
Final Fight	89,90
Darius Twin	89,90
Jerry Boys	89,90
Little Ninja	89,90
Pilotwings	69,90
Ultraman	69,90
Populous	59,90
Pro Baseball	89,90
Pro Soccer	99,90
R - Type	99,90
Simcity	59,90
Super Stadium	79,90
UN Squadron	99,90
Y's III	79,90

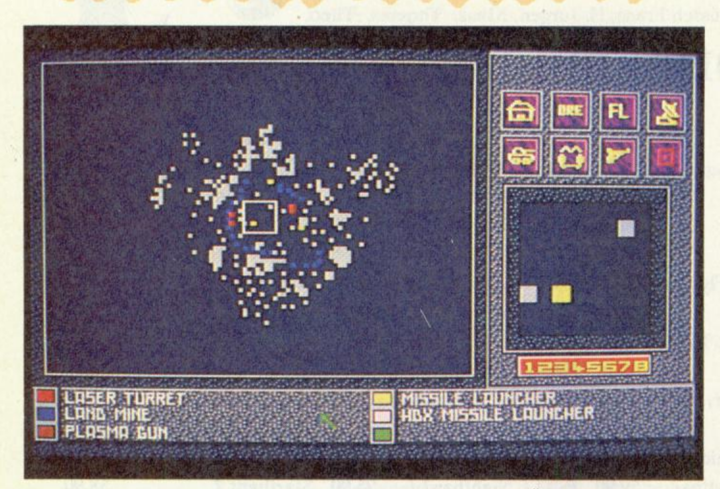
NEO GEO

Artikel	Preis
Grundgerät	699,90
Joystick	109,90
ASO II	279,90
Baseball Stars	279,90
Blues Journey	279,90
Bowling	229,90
Boxing	299,90
Burning Fight	279,90
Crossed Swords	279,90
Ghostpilot	279,90
King of Monsters	279,90
Joy Joy Kid	259,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	199,90
Sengoku	299,90

PC ENGINE

Artikel	Preis
PC Engine GT	**559,90**
PC Engine RGB	279,90
Alice	59,90
Barouba Man	19,90
Barumba	29,90
Blodia	29,90
City Hunter	19,90
Digital Champ	29,90
Dragon Spirit	29,90
Drop Rock	19,90
Energy	19,90
F - 1 Dream	29,90
Formation Armed F	29,90
Hit the Ice	69,90
Power Gate	69,90
PC Kid II	69,90
Psycho Chaser	19,90
Space Harrier	19,90
Tales of Monsterp	**9,90**
Thunderblade	49,90
TV Sports Footb.	59,90

Schöne neue Welt



Die Landkarte: So verschafft man sich schnell einen Überblick.

Utopia

Ihr habt alles, was Ihr braucht: einen unbewohnten Planeten, ambitionierte Siedler, haufenweise Geld und jede Menge Maschinen. Die besten Voraussetzungen, um Euer persönliches "Utopia" zu bauen. Ganz nach dem eigenen Geschmack darf man sich für einen von zehn unterschiedlichen Planeten entscheiden. Dort startet das Spiel mit einer bereits fertigen Minikolonie. Ihr bekommt als Grundausstattung eine Landebahn, kleinere Wohnquartiere und mehrere hydroponische Anlagen zur Nahrungsgewinnung. Im Mittelpunkt der aufstrebenden Kolonie steht die Sicherheitsstation. Sollte sie jemals zerstört werden, ist es um Euer Utopia geschehen.

Die Gefahr droht nicht, wie in ähnlichen Spielen, durch Erdbeben oder Meteoreinschläge, sondern durch aggressive Aliens, die sich auf den verschiedenen Planeten herumtreiben. Doch keine Angst, bevor Ihr Bekanntschaft mit diesen Burschen macht, habt Ihr genug Zeit, Eure Kolonie auf Vordermann zu bringen. Das Grundkapital muß möglichst geschickt auf Handel, Industrie, soziale Einrichtungen und die Verteidigung verteilt werden. Schließlich habt Ihr das Spiel erst gewonnen, wenn Eure Siedler über einen Glücklichkeitsgaktor von 90 Prozent verfügen.

Ihr seht die scrollende Planetenoberfläche von schräg oben. 30 unterschiedliche Gebäudetypen dürfen von Euch mit der Maus in der Landschaft plaziert werden, um ein funktionierendes Gemeinwesen zu schaffen. Hospitäler und soziale Einrichtungen sind ebenso im Angebot, wie Energiestationen, Fabriken und Abwehranlagen. Ein Psychiater informiert über den jeweiligen Geisteszustand der Siedler. Sind sie unzufrieden, droht Eure Abwanl — ähnlich wie bei "Sim City". Anders als beim großen Vorbild lebt Ihr nicht allein auf dem Planeten, sondern werdet von unterschiedlichen Alienrassen bedroht. Wenn Ihr nicht über die entsprechenden Abwehranlagen verfügt, ist es bald um die Kolonie geschehen. Ihr solltet entweder Laserstellungen und Raketenabschußrampen errichten oder in den Fabriken eigene Panzerbrigaden produzieren. Testmuster von Gremlin. *vw*

gut

"Oh Gott, nicht schon wieder ein Sim-City-Clone!" Keine Bange, der erste Eindruck täuscht. Utopia ist zwar deutlich von Maxis' Städtebaudrama inspiriert, entwickelt sich aber schnell zu einem eigenständigen Spielprinzip, das deutlich andere Schwerpunkte setzt. Es ist nicht allein damit getan, eine florierende Kolonie zu bauen. Durch die unterschiedlichen Feinde überwiegt klar das strategische Element: Jeder Alienrasse ist nur durch eine etwas andere Verteidigungstaktik beizukommen. Der eigentliche Spaß besteht im geschickten Lavieren zwischen wirtschaftlichen und militärischen Notwendigkeiten. Hier liegt gleichzeitig auch der einzige Kritikpunkt: Wenn man weiß, mit welchen Gegenmaßnahmen die Außerirdischen zu besiegen sind, läßt die Motivation nach. Flexiblere Feinde hätten nicht geschadet.

STECKBRIEF

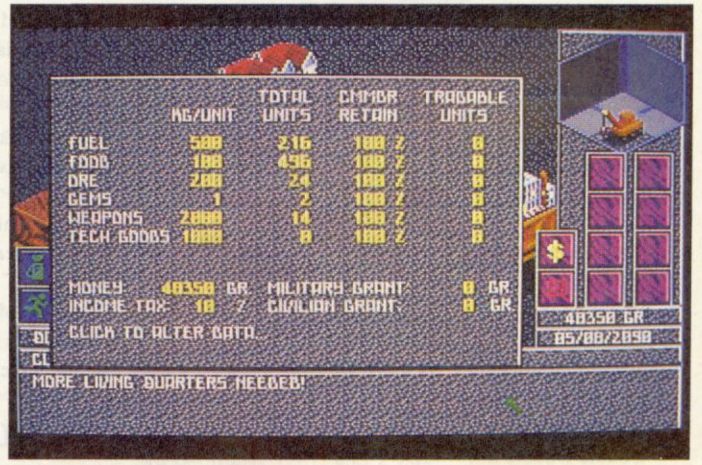
Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS nicht geplant

AMIGA 74% — Grafik: 65% Sound: 68% — Schwierigkeit: mittel

ATARI ST in Vorbereitung

C 64 nicht geplant



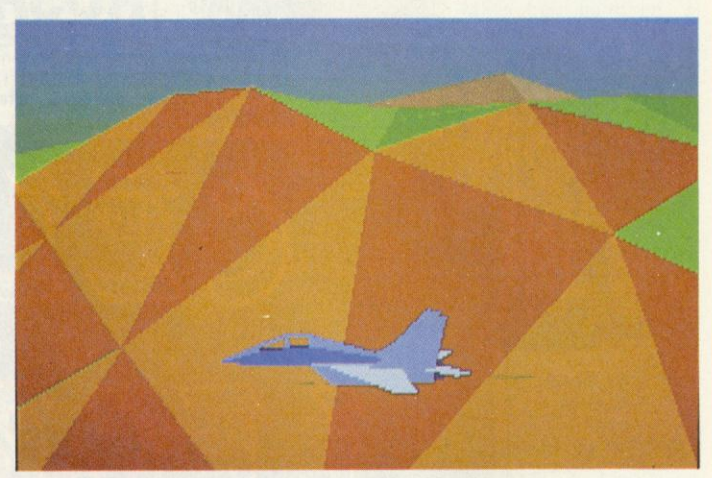
Nicht schlecht für den Anfang: Die Raumkolonie floriert. (Amiga)



Vielleicht sollten wir etwas mehr Waffen produzieren sonst ist es um die Spielzeugstadt geschehen. (Amiga)


RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Ⓐ Karasoft, Darius Ⓒⓗ Thali AG
CELTIC LEGENDS
• Ein Spiel, welches sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene begeistern und verführen wird!
• Ein Archipel aus 23 Inseln, jede mit eigentümlichen und besonderen Charakteristiken.
• Eine Mischung aus Strategie und Zauberei: wenden Sie zahlreiche Zaubersprüche an, bauen Sie Schlösser, bewegen Sie Truppen...
• Spielmöglichkeiten: 1 oder 2 Spieler und mit didaktischer Option.
• Ein Hauch von Rollenspiel: erfinden Sie Figuren, erwerben Sie Pluspunkte...
UBI SOFT
Entertainment Software
CELTICA, das' von den Göttern begnadigte Königreich ist in Gefahr seitdem der weise Oberzauberer gestorben ist.
Der Streit bricht aus zwischen seinen Zauberschülern, SOGROM dem Roten,der sich mit der Macht des Bösen verbunden hat, und ESKEL dem Blauen, der den Rat der Weisen vertritt.
Benutzen Sie Ihre magischen Kräfte zum Besten und zeigen Sie, daß Sie ein feiner Stratege sind: Gewinnen Sie den Endsieg auf dem Rochebrume-Archipel!

Der Osten leuchtet



Nur nicht ins Vektorgebirge knallen (MS-DOS/VGA).

MiG 29 M Superfulcrum

Inzwischen grübeln sogar die Strategen im Bonner Verteidigungsministerium darüber, ob sie nicht lieber die MiG anschaffen sollen, anstatt Milliarden in den neuen Jäger 90 zu investieren. Domark hat den Schritt schon vollzogen und läßt nach der "MiG 29" nun die "MiG 29 M Superfulcrum" in den Himmel steigen. Diesmal seit Ihr ein Pilot der UN-Einsatztruppe und geht auf die Jagd nach Terroristen irgendwo in Mittelamerika. An der eigentlichen Simulation hat sich herzlich wenig geändert, dafür wurde das Szenarien-System überarbeitet. Auf einem strategischen Bildschirm dürft Ihr selber den jeweiligen Einsatz ausarbeiten, die einzelnen "Waypoints" festlegen und die primären und sekundären Ziele festlegen. Die technischen Werte der überarbeiteten MiG 29 wurden ebenfalls übernommen und ändern das Flugverhalten nicht unerheblich. Testmuster von Bomico. *vw*

gut

Wer bereits die erste Version von "MiG 29" besitzt, braucht die neue Simulation ganz sicher nicht kaufen: Die Änderungen und neuen Missionen hätte man ohne Probleme auch auf einer Datendiskette unterbringen können. Wer allerdings erstmals den Luftraum mit einem russischen Vogel unsicher machen will, sollte zur neuen Version greifen. Der Schwierigkeitsgrad ist einsteigerfreundlich und das neue Szenarien-System läßt mehr Freiraum für eigene Entscheidungen. An der recht schnellen Grafik hat sich nichts geändert. Die MiG 29 M Superfulcrum ist der richtige Computer-Jet für Einsteiger, die nicht von einer komplizierten Steuerung überfordert werden wollen.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 120 Mark

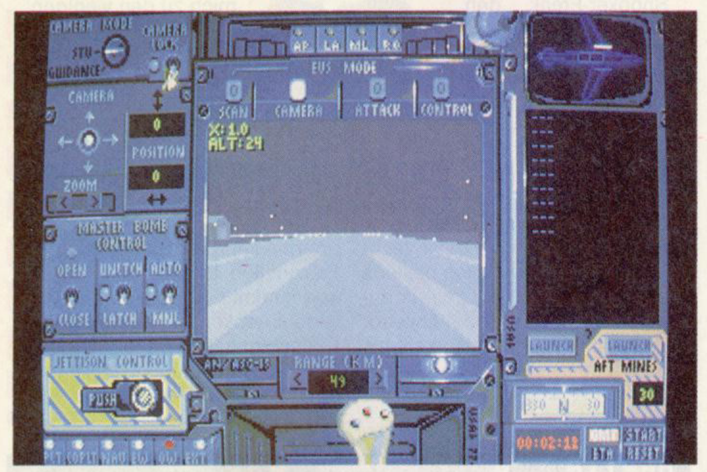
MS-DOS 67%
Grafik: 64% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA 67%
Grafik: 67% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Gut getarnt



Noch mehr Armaturen: 200 Tonnen Bombenlast stehen auf Knopfdruck bereit (MS/DOS-VGA)

Megafortress

Im Gegensatz zur normalen und schon etwas in die Jahre gekommenen B 52 verfügt die weiterentwickelte "EB-52 Megafortress"-Version über exzellente Stealth-Fähigkeiten. Eine spezielle Oberflächenbeschichtung absorbiert die meisten direkt einfallenden Radarstrahlen und unzählige elektronische Kinkerlitzchen stören die gegnerische Feindaufklärung. Die Megafortress kann nicht weniger als 200 Tonnen an Bomben und Raketen auf den bedauernswerten Feind hinabregnen lassen. Ausgedacht hat sich den Vogel der amerikanische Autor Dale Brown. In seinem nicht gerade für zarte Gemüter geeigneten Kriegsroman "Flight of the Old Dog" ist die EB-52 die letzte Hoffnung der freien Welt.

In "Megafortress" könnt Ihr alle Kriegsschauplätze des Buches nachfliegen. Irgendwo auf der asiatischen Kamtschatka-Halbinsel der russischen Republik haben die bösen Russen einen Weltraumlaser gebaut, mit dem sich alle amerikanischen Satelliten wie Tontauben aus dem All schießen lassen. In zahlreichen Missionen müßt Ihr die Verteidigungsanlagen und die Weltraumwaffe in Grund und Boden bomben.

Findet Ihr an dieser Aufgabe keinen Gefallen, warten Kuwait und die "Operation Desert Storm" mit 14 Missionen auf Euren dicken Vogel. Flugneulinge dürfen in der Wüste von Nevada in 16 Trainingsflügen mit unterschiedlicher Aufgabenstellung die hohe Kunst des Bomberpiloten einüben. Einfache Navigationsübungen sind ebenso im Angebot, wie Auftankaktionen in der Luft und Aufklärungsflüge.

Man kann sich leicht vorstellen, daß so ein dicker Brummer nicht von einem Piloten alleine geflogen wird. Im Cockpit der Megafortress gibt es fünf verschiedene Kampfstationen, die alle von Euch via Maus oder Tastatur bedient werden. Während sich der Pilot um den eigentlichen Flug kümmert, überwacht der Copilot die technische Anlage. Der Navigator legt den Kurs fest, der "Electronic Warfare Officer" stört mit seinen Geräten die feindliche Radarüberwachung, während der "Offensiv Weapons Officer" alle Verteidigungsmittel der EB-52 kontrolliert. Durch einfachen Tastendruck könnt Ihr zwischen den einzelnen Stationen hin- und herschalten. Vorausgesetzt, der Autopilot ist eingeschaltet; sonst besteht die Gefahr, daß Ihr ungespitzt den Boden rammt. *vw*



Die Megafortress hat ein entscheidendes Problem: Die Geheimhaltung. Bei richtiger Handhabung ist der Vogel so schwer vom gegnerischen Radar auszumachen, daß kaum etwas los ist am Himmel. Ab und zu hängt sich mal eine einsame MiG an unser Flugzeugheck, wird aber baldigst von einer Luft-Luft-Rakete unschädlich gemacht. So tuckern wir recht gemütlich dem Ziel entgegen, lassen ein paar Bomben fallen und ab geht's Richtung Heimatflughafen. Die eigentliche Herausforderung in Megafortress liegt eindeutig in der Beherrschung der vielfältigen Gerätschaften. Bis man die Bedeutung der unzähligen Knöpfe, Regelschalter und Displays herausgefunden hat, wird einige Zeit vergehen. Auch die obligatorische Landung ist nicht gerade ein leichtes Unterfangen. Wer unbedingt einmal einen schwerfälligen Bomber fliegen will und dabei nicht dauernd unter Lebensgefahr stehen mag, darf einsteigen.

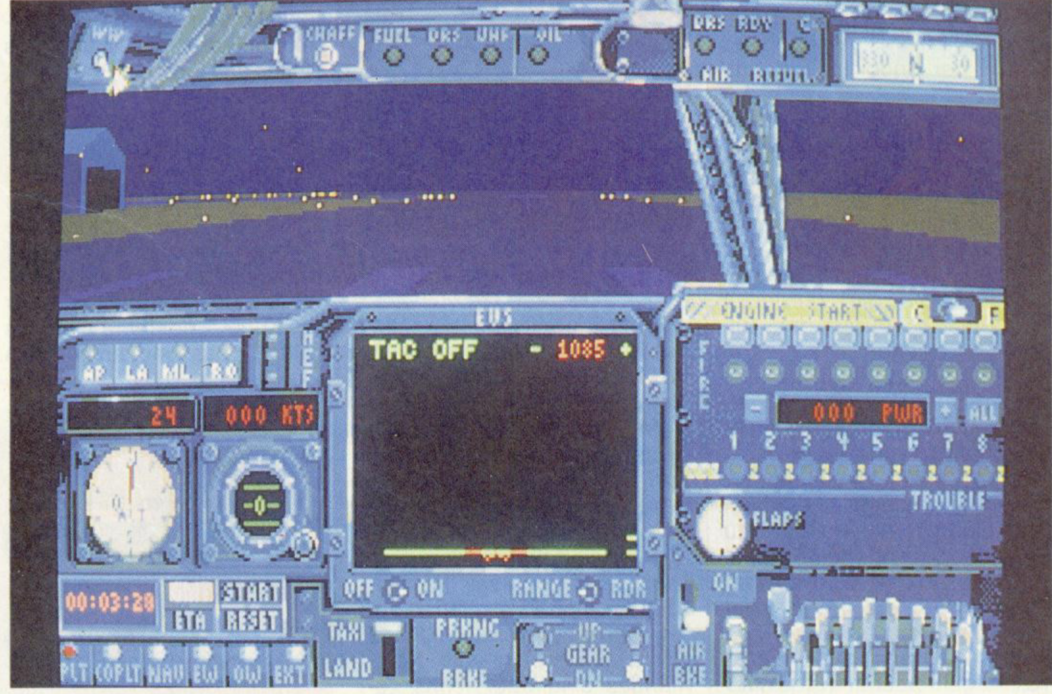
STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Three-Sixty, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 61 %	AMIGA
Grafik: 49 % Sound: 24 %	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

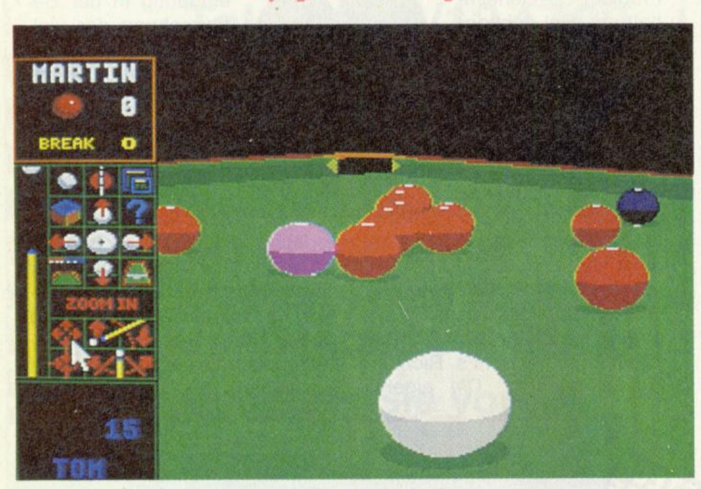


Am Anfang gibt's noch Übungsmissionen, später wird jedoch scharf geschossen.



Das detaillierte Cockpit ist nur eine von fünf Stationen der EB-52 (MS/DOS-VGA)

State of the Art



Jede Ansicht des Tisches ist erlaubt (Amiga)



Whirlwind Snooker bietet alles, um einem Snooker-Freak den Himmel auf Erden zu bescheren. Es gibt weder auf Computer, noch für eine Konsole eine bessere Snooker-Simulation. Archer MacLean hat spielerisch gesehen nicht den klitzekleinsten Fehler begangen. Selbst technisch hat er den Amiga bestens ausgenutzt: Die 3-D-Grafik ist superschnell und superfließend. Professionell und kompetent bis zum zum letzten Byte. Leider gibt's ein Problem: So perfekt die se Simulation auch ist, Billard gehört für mich zu den wenigen Sportarten, die nicht als Computerspiel geeignet sind. Ich spiele leidenschaftlich gerne Billard und würde mir nichts lieber wünschen als eine unterhaltsame Simulation zu diesem Thema — aber es kann nicht klappen. Die Faszination Billard (bzw. Snooker) kommt nur live rüber. Whirlwind Snooker ist das Beste an Bildschirmbillard aller Zeiten, aber wo kein Potential ist, kann's auch kein Prädikat geben.

MARTIN 0 BREAK 0 0 TOM

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

1: Stärke des Stoßes
2: Einkreiden des Queues
3,4,6,7: Einstellen des Spielkugel-Treffpunktes
5: Stoßen
8: Hilfslinie zum Zielen einblenden
9: Zoomen auf Spielkugel
10,11: Links- und Rechtsrotation
12: andere Icon-Anordnung
13,14: Kippen des Tisches
15: Vogelperspektive
16: Information zum Spielgeschehen
17: Wahl der Spielmodi

Whirlwind Snooker

Er ist mit am längsten im Geschäft, hat aber mit "Jimmy White's Whirlwind Snooker" gerade mal sein drittes professionelles Spiel abgeliefert. Die Rede ist von Starprogrammierer Archer MacLean, der bislang für die Hits "Dropzone" und "International Karate+" verantwortlich zeichnete. Kaum ein Entwickler läßt sich für seine Produkte so viel Zeit wie dieser englische Computer-Freak.

Als Thema für sein aktuelles Spiel hat er sich die Sportart Snooker ausgesucht, eine etwas anspruchsvollere Version des Pool Billards. Als Zugpferd wurde der Snooker-Profi Jimmy White engagiert, der es allein in diesem Jahr auf ein Preisgeld von knapp 600 000 Pfund gebracht hat. An Hand dieser Zahl kann man erahnen, wie unglaublich populär die Sportart auf der Insel ist.

Natürlich hält sich Whirlwind Snooker an die offiziellen Snooker-Regeln. Auf dem Billard-Tisch liegen jede Menge rote Kugeln (in einem Dreieck angeordnet) und ein paar abseits postierte farbige Kugeln. Grob gesagt, müssen nun die beiden Spieler versuchen, jeweils abwechselnd einen roten und einen farbigen Kuller zu versenken. Landet eine Bunte in einer Tasche, wird sie danach wieder auf ihren angestammten Platz auf den Tisch gelegt — so lange, bis die letze rote Kugel versenkt wurde. Wer mehr über die Regeln wissen will, der kann sich das mitgelieferte (extrem dicke) Regelbuch inklusiv Jimmy-White-Story zu Gemüte führen.



Die Menüleiste könnt Ihr oben postieren...



...oder Ihr schiebt sie auf die linke Bildschirmseite



Die Qual der Wahl (Amiga)

Wie Ihr an den Bildern auf dieser Seite seht, wird der Billard-Tisch in 3-D-Perspektive gezeigt. Dabei könnt Ihr praktisch jeden Pixel des Tisches aus jeder gewünschten Perspektive betrachten. Ihr dürft zoomen, kippen, drehen — Eurer Fantasie werden keine Grenzen gesetzt. Alle Kommandos sind über Icons zugänglich, die Ihr mit der Maus anklickt. Auf diese Weise regelt Ihr auch die Stärke des Stoßes und legt den Punkt fest, wo das Queue die Kugel treffen soll. Trickreichen Stößen steht somit nichts mehr im Weg. Wenn Ihr die weiße Spielkugel richtig anvisiert habt, dann sollte der Stoß erfolgen. Je nachdem, welchen Mausknopf Ihr benützt, verfolgt die Kamera entweder den Spielball oder die Kugel, die Ihr als erstes trefft — passend animiert in 3D. Natürlich dürft Ihr das Geschehen auch aus der übersichtlichen Vogelperspektive betrachten. Euch sind praktisch keine Grenzen gesetzt.

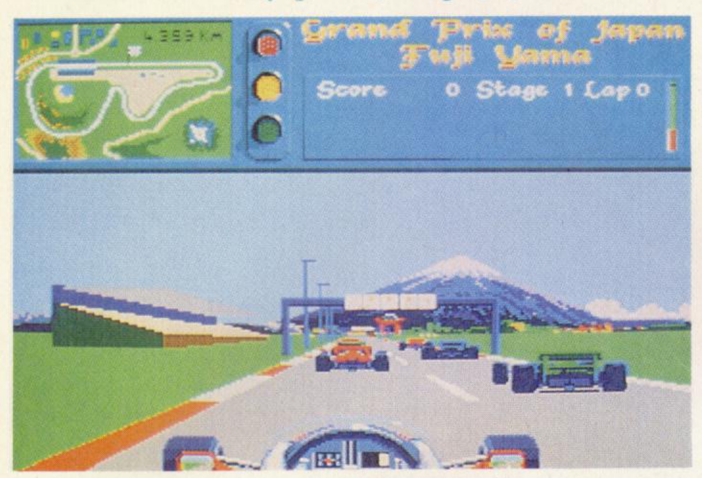
Wenn Ihr im normalen Snooker-Spiel (trotz unterschiedlich starker Computergegner) keine Herausforderung mehr seht, dann könnt Ihr eigene "Trickshots" konzipieren und speichern — ebenso, wie Spielstände von 15 Snooker-Partien. *mg*

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 80%
nicht geplant	Grafik: 82% Sound: 63%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Formel-1-tauglich



Nicht das Schlußlicht im Feld der ST-Rennspiele (ST)

Vroom

Aus dem Hause Lankhor kommt ein weiteres Rennspiel im "Super Monaco GP"-Stil: Auch bei "Vroom" blickt Ihr durch die Windschutzscheibe eines Formel-1-Flitzers auf die 3-D-Rennstrecke. Außerdem habt Ihr Eure asbestgekleideten Hände, das Lenkrad, einen Tachometer und zwei (winzige) Rückspiegel vor Augen. Die obere Bildschirmleiste enthält darüber hinaus eine Karte der Rennstrecke und die aktuelle Plazierung.

Ihr dürft mit Joystick oder Maus spielen, zwischen Automatik und manueller Schaltung und verschiedenen Rennmodi wählen: Im Arcade-Modus kann man sogar zwei Computer miteinander verbinden, um sich à la "RVF Honda" mit einem Freund zu duellieren. Im WM-Modus gibt es dafür ein authentisches Punktesystem, Boxenstops, Trainings- und Qualifikationsrunden. Doch damit nicht genug: Pedanten können sich die "Brennweite" ihres Blickfeldes selbst auswählen, gestreßte Piloten dürfen dank einer "Save"-Option eine Rennsaison abbrechen und zu geeigneterem Zeitpunkt fortsetzen. *wi*



Wehe dem, der sich vom ersten Eindruck täuschen läßt: Trotz konventioneller Spielidee, Grafik- und Soundkulisse ist Lankhors "Vroom" sein Geld wert. Die Spielbarkeit ist hoch und läßt sich durch die einstellbaren Features auf den Piloten prima anpassen. Hat man seine Optimal-Einstellung (ich plädiere für "Joystick, manuell, mittlere Brennweite") gefunden, darf durch erfreulich schnelle Grafik losgerast werden — für Abwechslung sorgen dabei Tunnels, Straßenverengungen, Boxenstops und rasante Berg- und Talabfahrten. Selbst das Motorengebrumme ist für ST-Verhältnisse wohlgelungen und bringt die aktuelle Drehzahl und Geschwindigkeit gut rüber. *wi*

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Lankhor, Zirka-Preis: 80 bis 90 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 70%
Grafik: 67% Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant

Days of Thunder



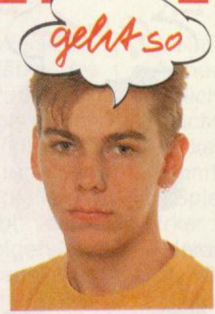
Die Computerfahrer brettern mit durchschnittlichen 170 mph in die Kurven

Nascar Challenge

Im Jahr 1947 wurde in Daytona die "National Association for Stock Car Auto Racing", kurz NASCAR, gegründet. Stock Cars sind im Prinzip gewöhnliche Autos, mit dem Unterschied, daß man sie bis zum "geht-nicht-mehr" getunt hat. Ihre Motoren leisten bis zu 680 PS bei 8000 Umdrehungen in der Minute.

Vor dem Rennen könnt Ihr einen von drei Stock Cars auswählen und dessen technische Daten nach Belieben ändern (z.B. den Winkel des Heckspoilers). Diese Konfiguration probiert Ihr dann auf einer der acht berühmten US-Stock-Car-Strecken aus. Meistens handelt es sich um simple ellipsenförmige Strecken. Habt Ihr Eure Favoriten genügend trainiert, könnt Ihr ein einzelnes Rennen oder eine Meisterschaft fahren.

Im eigentlichen Rennen sieht der Spieler alles aus der 3-D-Sicht des Fahrers. Schnelle Vektorgrafik erleichtert die Orientierung. Eine Kollision mit Mauern und Banden endet meist tödlich. Nach einem Unfall könnt Ihr die Fahrt noch einmal anschauen, um ihn das nächste Mal zu vermeiden. *ri*



Nascar Challenge bietet zum Vergnügen jedes Autorennfans eine Menge Details. Daß man am eigenen Stock Car sehr viele Änderungen vornehmen kann, hat mir imponiert. Die 3-D-Grafik ist ordentlich schnell. Besonders gefiel mir die "Instant Replay"-Routine, mit der man den eigenen Unfall aus vielen Perspektiven begutachten kann. Bei all dieser Aufmerksamkeit für Details bleibt jedoch der Spielverlauf etwas auf der Strecke. Bei Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 150 mph, zu denen die kompetenten Computergegner anspornen, überdreht man wegen der etwas unglücklichen Handhabung oft das Lenkrad und rast ungewollt in die Bande. Nur für Stock-Car-Fans.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 56%
Grafik: 61% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Bag-of-anything



Der Fernseher spendierte eine Übersichtskarte

Magic Pockets

Bitmap Kid war ein ganz normales Kind, bis ihm ein alter Mann eine magische Hose schenkte. Das Magische an dieser Hose waren die bodenlosen Taschen. Kid bewahrte all seine Lieblingsspielsachen darin auf und fühlte sich dabei unheimlich cool. Doch eines Tages verschwanden seine Spielsachen in den unendlichen Tiefen der Tasche. Kid konnte lediglich ein schwarzes Loch herausholen, das er lustlos auf den Boden warf. Als er wutentbrannt drauftrampelte,



Mit dem Radl macht man jedes Monster platt

fand er sich plötzlich in seiner eigenen Tasche wieder — im "Pocketland".

Mit dem Joystick steuert Ihr den Kid-Rapper in einem Jump'n'Run-Spiel durch diverse Levels im Taschenland. Am Ende jedes Abschnitts ist eines der Lieblingsspielzeuge von Kid versteckt: sein Fahrrad findet man in einer Höhle, die Boxhandschuhe hat's in den Dschungel gebrettert und der Tauchhelm liegt — wie sollte er auch anders — am Grunde eines Sees. Während der Suche nach diesem Spielzeug trifft Kid auf jede Menge Monster, die in Pocketland ihr Unwesen treiben. Schnecken, Breitmaulfrösche, Roboterbutler und viele andere bizarre Ungetüme bevölkern die weiten Gefilde solch einer magischen Tasche. Zum Glück warten sie nur darauf, von Kid eins auf die Mütze zu bekommen. Je nach Level greift Kid auf eine andere Waffe zurück, die er aus seiner Tasche hervorzaubert. Angefangen bei Wirbelstürmchen, über Wölkchen bis hin zu Schneebällen: All diese Gegenstände lassen sich in verschiedenen Größen auf die herumlaufenden Monster pfeffern. Schußrichtung und -weite wird mit dem Joystick variiert. Eine kleine Besonderheit ist der "Spin". Springt man auf einen Wirbelsturm Größe XXL, so schießt Kid sofort wie eine wildgewordene Kanonenkugel durch den ganzen Raum, prallt dabei an den Wänden ab und schickt alle Monster auf seinem Weg ins Nirwana. Hat Kid seine Spielsachen gefunden, kann er sie natürlich auch benutzen. Mit dem Fahrrad walzt Ihr nicht nur übergroße Schnecken nieder, sondern zermantscht auch matschige Schleimhaufen mit Augen (wobei sich das Ergebnis nicht sonderlich vom vorigen Zustand unterscheidet).

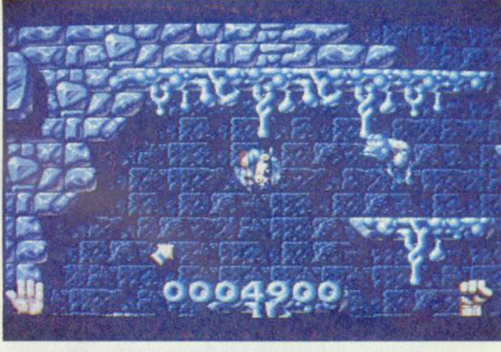
Nebenher findet Kid noch einige Extras, die seine Taschenspielereien erleichtern. Milchflaschen (mit Saugverschluß) spenden zusätzliche Leben, Kaffee und Tee beschleunigen die "Pocketpower". Außerdem greift Kid auf gut ein Dutzend weitere Hilfen zurück. *ri*

gut

Was man auch immer braucht, um ein originelles Geschicklichkeitsspiel zu machen? "Magic Pockets" hat reichlich davon. An der witzigen, sehr detaillierten Grafik und den reichlich verstreuten Soundeffekten kann man nichts aussetzen, genausowenig wie an der Idee, ein Jump'n' Run in solch eine originelle Handlung zu verpacken. An der Technik fehlt's aber noch ein bißchen. Zum einen steht Kid manchmal "fast in der Luft", zum anderen sind Kids Bewegungen etwas steif (oder liegt's am Rap?). Die Handhabung der Waffen ist zudem gewöhnungsbedürftig. Nach etwas Übung und Kaffee/Tee-Extras hat man das Geschehen jedoch relativ gut im Griff; trotzdem ist Magic Pockets streckenweise mehr als knifflig.



Wer hätte nicht gern so eine "Bag-of-Anything"?



Dagegen ist Kanonenkugelreiten ein alter Hut

gut

Eine schwere Entscheidung: Bei der Urteilsverkündung für Magic Pockets schwankte ich lange zwischen "Ganz nett" und "Einzigartig für den Amiga". Die Grafik ist edel und perfekt durchgestylt; wer "Cadaver" und "Gods" gespielt hat, wird sich in der Hosentaschenwelt schnell heimisch fühlen. Daß die Bitmaps seit Xenon II einen eigenen Grafikstil konsequent durchhalten, kann man ihnen aber schwerlich ankreiden. Abgesehen vom Intro-Track (mit Betty Boo wurde nun der dritte Hip-Interpret in Serie verpflichtet) hat man auf Musikbegleitung jedoch verzichtet. Weit bleibt der Spielwitz hinter der Präsentation zum Glück nicht zurück: Magic Pockets ist ein gag- und effektreiches Geschicklichkeitsspiel für Leute, die auf haarstäubende Action verzichten können.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Renegade, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 76%
Grafik: 76% Sound: 65%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Cornelius, der Killer



Ein Märchen zum Anfassen von Ocean (Amiga)

ELF

Necrilous, der "Nicht-Sehr-Nette" hat die Elfenmaid Elisa entführt, um sie als Hauptgang seines Mittagsmahls zu verspeisen. Er rechnet allerdings nicht damit, daß sich der wackere Elf Cornelius aufmacht, seine Dulcinea zu retten. Dieser nimmt alle Strapazen auf sich und kämpft sich durch acht Levels, um den Oberbösewicht schließlich zum Zweikampf herauszufordern.

Die Reise führt durch einen Zauberwald, einen Sumpf, schneebedeckte Berggipfel und schließlich durch das Schloß. Zahlreiche Wasser-, Schnee- und Schleimmonster, skalpierfreudige Indianer und anderes Getier will Cornelius an der Rettung seiner Holden hindern. Die Mannigfaltigkeit der Rassen scheint kein Ende zu nehmen.

Der Spieler übernimmt den Part des Cornelius. Mit dem Joystick hüpft und springt er von Plattform zu Plattform. Er erklettert Leitern und schießt gleichzeitig auf die erbitterten Gegner. Durch Sammeln einiger Kräuter, Pflanzen und putziger Fabeltiere kann er sogar Extras kaufen: Besserer Schuß, zusätzliche Leben, Rüstungen, Kraftfelder oder Flugmaschinen — kurzum alles, was das Elfenherz begehrt.

Um einen Level zu beenden, muß der Spieler auch einige Rätsel knacken. Verschiedene Gegenstände müssen gefunden und gegen andere sinnvollere Dinge eingetauscht werden. Dabei kann Cornelius mit den Leuten reden, sie bestechen oder auch angreifen. Der Dialog erfolgt auf einem zusätzlichen Bildschirmfenster, auf dem man Verben und Gegenstände mit dem Joystick anklickt. Auf diesem Schirm werden die Gegenstände, derer maximal fünf mitgenommen werden können, auch benutzt oder aktiviert.

Da Elf nur schwer in einem Zug durchzuspielen ist, läßt sich der aktuelle Spielstand auf Diskette speichern und später wieder laden. Vor Beginn des Spieles kann man die Muttersprache (deutsch, englisch oder französisch) wählen. Die Dialoge werden daraufhin entsprechend übersetzt. Ebenso darf man sich im Titelbild zwischen Hintergundmusik und Soundeffekten entscheiden, die "Todessequenz" — eine kleine "Game Over"-Animation — ist ausschaltbar. *ri*

gut

Ohlala! Solche Leckereien bin ich nicht von Ocean gewohnt. Das Spielprinzip ist zwar schon alt und driftet in eine Mischung aus "Onslaught" und "Turrican" ab, jedoch wurde Elf technisch wunderbar ausgeführt. Niedliche Grafiken, zwar nicht perfekt, dafür jedoch originell animiert, schmücken das Spiel. Die Musik ist stimmungsvoll mit hübschen Stereoeffekten und schafft es relativ gut, dem Spieler nicht auf die Nerven zu fallen. In der ST-Version hat man natürlich mit Einsparungen im Sound und in der Grafik zu rechnen, spielerisch geht jedoch nichts verloren. Insgesamt kann ich Elf jedem Geschicklichkeitsspieler wärmstens ans Herz legen. Es fehlen zwar Continues und ein Zwei-Spieler-Modus, darüber kann ich aber hinwegsehen.



Ein Elf auf der Leiter zum Erfolg (Amiga)

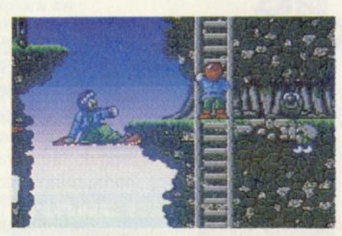


Der Amateurhexe steht nun nichts mehr im Wege



Ein Elf beim Einkaufen





Ocean hat mit "Elf" ein grafisch wie spielerisch ansprechendes Programm hingelegt.



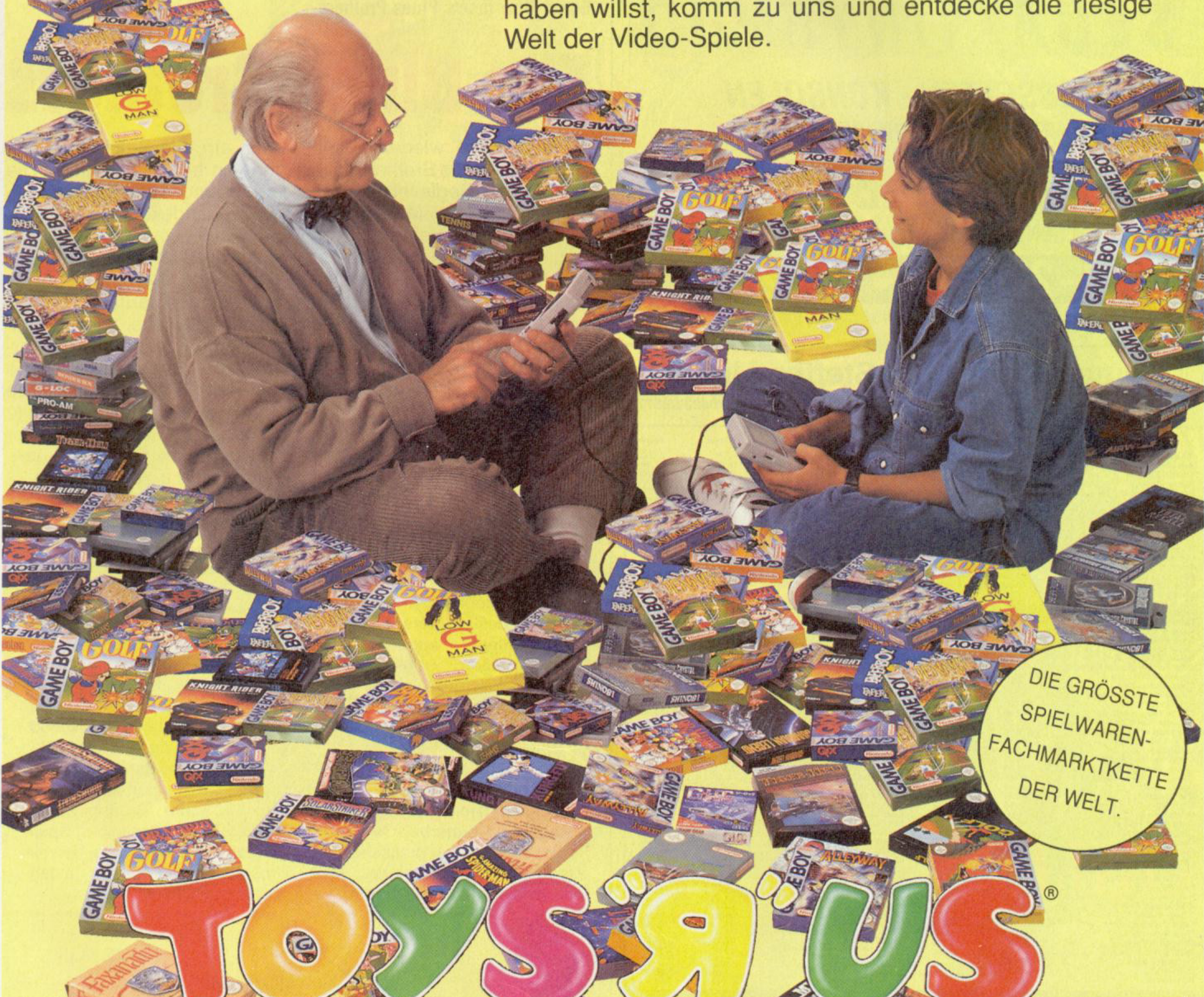
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 69%
nicht geplant	Grafik: 70% Sound: 62%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Video-Spiele für ein ganzes Leben!

Wir haben die Auswahl an Video-Spielen für alle Systeme!

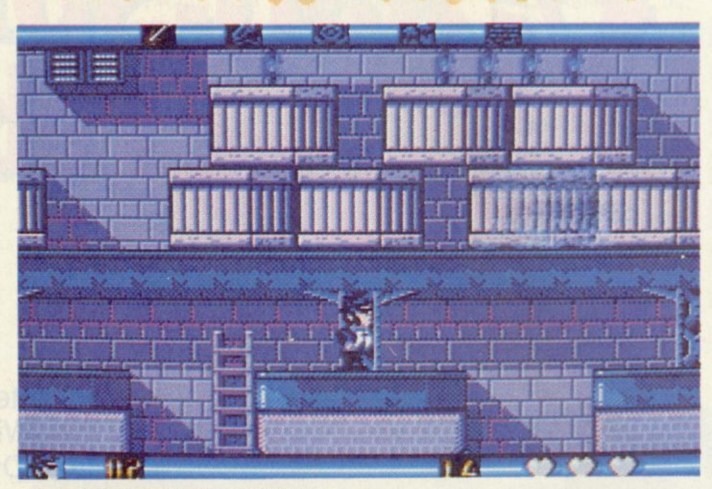
Wir bieten Action, Spaß und Unterhaltung für jedes Alter. Wir haben die Video-Spiele, die Du suchst. Wenn Du also in der nächsten Zeit mächtig Spaß haben willst, komm zu uns und entdecke die riesige Welt der Video-Spiele.



TOYS "R" US gibt es in:

Aachen-Würselen – Augsburg – Bochum – Bremen – Düsseldorf – Essen – Freiburg – Hagen – Hamburg-Eidelstedt – Hamburg-Harburg – Hannover – Heidelberg – Kaiserslautern – Kamen – Koblenz – Köln – Leipzig – Neuss – Nürnberg – Osnabrück-Wallenhorst – Paderborn – Siegen – Ulm – Wallau

Im Auftrag des Herrn



Bower Blay meets Plues Prothers

The Blues Brothers

Sie boomen wieder — die beiden Blues Brothers Jake und Elwood. Begleitet mit zünftiger Rock'n'Roll-Musik steuert Ihr einen der beiden Brüder durch sechs verschiedene Levels, an deren Ende sich jeweils ein wichtiger Gegenstand zur Gründung der eigenen Blues-Brothers-Band befindet. Gleichzeitig müßt Ihr Bösewichter beseitigen, die Euch ans Leder wollen. Dazu stemmt Ihr ordinäre Holzkisten in die Luft und schmeißt sie einfach Euren Widersachern entgegen. Schlägertypen dreschen mit Wonne und Totschlägern auf Euch ein, die Bullerei schießt ohnehin bei Sichtkontakt. Die Levels sind Querschnitte einiger Gebäudekomplexe. Diese durchlauft, -springt, -schwimmt, -fliegt und -fahrt Ihr dann, um gleichzeitig herum(f)liegende Schallplatten aufzusammeln. Niedliche Extras, z.B. Luftballons oder Regenschirme, ermöglichen Euch zeitweise eine Art der Fortbewegung. Die Grafik scrollt fließend in alle wichtigen Richtungen. Ihr könnt "Blues Brothers" übrigens auch zu zweit spielen — auch wenn Euer Mitspieler nicht Euer Bruder ist. *ri*

gut

Nicht nur eingefleischte Blues-Brothers-Fans, sondern auch einigermaßen anspruchsvolle Jump'n' Run-Künstler haben ihren Spaß an dem "Spiel zum Kult". Die Levels sind durchgehend originell und abwechslungsreich gestaltet und beherbergen so manche grafische und technische Überraschung. Man kann schon fast von einem "Erforschen" der Levels sprechen. Die Grafik nützt einige Amiga-Tricks aus und ist in Stil, Form und Farbe sicherlich im Sinne von Jake und Elwood. Einzig peinlich ist der Zwei-Spieler-Modus. Befindet sich der andere Bruder außerhalb desselben Spielbereichs wie der erste, ist ein Umschalten nur durch Tastendruck möglich.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 70%
Grafik: 69% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

BUG BOMBER

BODY COUNT

Alarm im Rechenzentrum. Die berüchtigten „Bugs" sind in den Hauptcomputer eingedrungen und drohen, ihn lahmzulegen. Nehmen Sie die Verfolgung auf und vernichten Sie die Bugs! Noch nie zuvor hatten Sie soviel Spaß beim „Debugging". Ein großes Arsenal an Waffen wie Bomben, Flammenwerfer und einiges mehr steht zu Ihrer Verfügung. Zusätzliche Unterstützung gibt Ihnen eine Roboter-Mannschaft, deren Kampftechniken und Intelligenz Sie bestimmen. Höhepunkt dieses atemberaubenden Actionspiels ist die gemeinsame Jagd zu viert. Aber Vorsicht – Sie haben schnell einen treuen Verbündeten gesprengt...



AMIGA

Demnächst auch für:

C-64/128

KINGSOFT

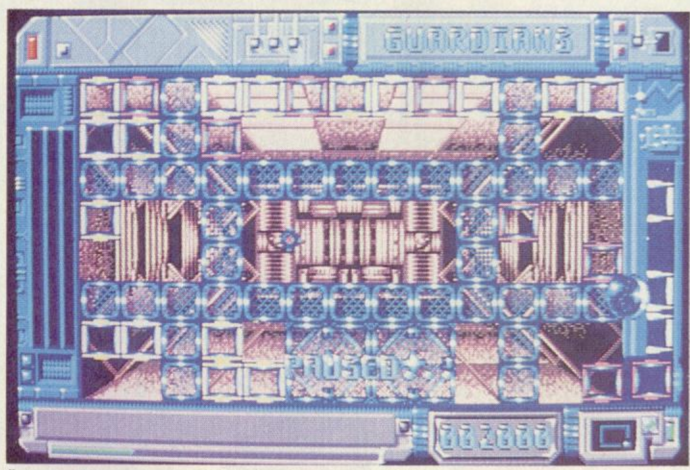
Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:

ALLKAUF * FOTO-ALLKAUF * HORTEN * KARSTADT * VOBIS

Distribution für die Schweiz: SWISOFT; für Österreich: KARASOFT

KINGSOFT GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel.: 02 41 / 15 20 51
Fax: 02 41 / 15 20 54

Mauerblümchen



Öde Grafik und verschleierter Spielwitz (ST)

Guardians

Aufgepaßt: "Sie müssen eine Mauer bauen. Dafür stehen Ihnen Steine verschiedener Farbe zur Verfügung. Sie müssen sie in Kohäsionen einrichten und aufpassen, daß die Triffids nicht herauskommen". Habt Ihr (trotz der seltsamen Wortwahl) schon erraten, um was für eine Art von Spiel es bei "Guardians" geht? Richtig, das Neuste von Loriciels ist ein Geschicklichkeits- und Tüftelspiel aus dem breiten "Klick mich & verschieb mich"-Spiele, (zu dem auch "Chip's Challenge" gehört).

Die oben genannte Mauer entsteht dabei im Vordergrund; im Hintergrund springen ein bis drei lästige Bälle auf und ab, die Ihr durch emsiges Bauen am Entkommen hindern müßt. "Kohäsionen" sind dabei unzerstörbar und punktespendende Steinkombinationen derselben Farbe; alle Mauersteine, die keiner Kohäsion angehören oder jene, die am rechten Bildschirmrand in einen Schacht plumpsen, könnt Ihr bewegen und in den Vordergrund plazieren. Um weiterzukommen, müßt Ihr gegen ein Zeitlimit genügend Punkte scheffeln. *wi*

na ja



Jetzt langt's: Mit Guardians wurde das überstrapazierte Tüftelgenre endgültig überreizt. Die hüpfenden Bälle und die Mauer im Vordergrund scheinen in keinerlei Zusammenhang zu stehen. Man wurschtelt und baut; ab und an zoomt eine Kugel vorbei und ab in die Freiheit. Nach ein paar Minuten ist Schluß und die Punkte werden abgerechnet. Wie kündet so schön die Spielanleitung? "Den Forschern ist es nie gelungen, das Geheimnis der Triffids zu entdecken" — ähnlich ging's mir bei der Suche nach dem Sinn des Spieles. Wer gerne tüftelt, der sollte lieber auf ein paar sattsam bekannte Klassiker wie "Pipe Mania" oder "Chip's Challenge" zurückgreifen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 23%
Grafik: 36% Sound: 26%
Schwierigkeit: leicht

C 64
nicht geplant

Keine Lust, da Frust

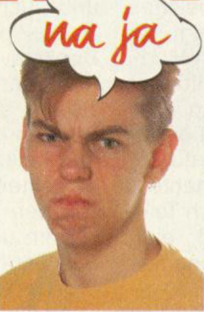


Conan, die Schlaftablette; links unten ist die Lebensenergieanzeige

Ghost Battle

Wieder einmal wird eine unglaublich schöne Maid von einem unglaublich bösen Ungeheuer entführt und in seinen Katakomben zum Hauptgang serviert. Natürlich laßt Ihr es Euch nicht nehmen, die Göre zu retten und — bei Erfolg — zu heiraten. Die fünf Level-haltige Rettungsaktion ist jedoch mit einigen Schierigkeiten verbunden. Auf einem horizontal scrollenden Gelände mit vielen Abgründen und Plattformen müssen alle Arten von Monstern beseitigt werden. Zur Verfügung stehen zu Beginn kleine Feuerbälle, das Arsenal vergrößert sich netterweise durch aufgesammelte Extrawaffen. Wenn Ihr den Feuerknopf länger drückt, wird eine Bombe bereitgestellt, die beim Loslassen des Knopfes geworfen wird. Diese Bomben sind zwar wirkungsvoller, aber nicht so zahlreich zu ergattern, wie man es gerne hätte. Extrawaffen und Gegenstände werden mit den Funktionstasten aktiviert.

"Ghost Battle" läßt sich in drei Schwierigkeitsgraden spielen. Die bei Jump'n'Runs bewährten Continues vermißt man jedoch. *ri*



Das Beste auf der Ghost-Battle-Diskette ist das Intro. Das eigentliche Spiel kann man vergessen. Die Programmierer haben sich große Mühe gegeben, das Spiel so langsam wie möglich ablaufen zu lassen. Der Barbar steuert sich viel zu schwerfällig. Alle Bewegungen (auch die der Geschosse), wirken wie in Zeitlupe — zum Ausweichen bleibt wenig Zeit. Zu guter letzt ist man nicht einmal vor gravierenden Grafikfehlern sichern. Da verwandelt sich das Mumiensprite doch tatsächlich in einen Grafikdaten-Müllhaufen. Man hüpft und ballert durch die Gegend, trifft auf ein paar nette Gegner, aber die rechte Motivation kommt nicht auf: zu träge, zu öde.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 22%
Grafik: 38% Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant

Mensch gegen Maschine



Die nötige Ausrüstung gibt es in Geschäften (MS-DOS VGA)

Terminator

Los Angeles im Jahre 2029. Die Letzten der Menschheit kämpfen verzweifelt gegen Skynet, den Computer, der alle Verteidigungs-Systeme in der Hand hat. Dank dem Rebellenführer John Connor muß Skynet ernste Verluste hinnehmen. Da entwickelt Skynet eine Zeitmaschine und schickt einen Killerroboter, den "Terminator", ins Jahr 1984 zurück, um Sarah Connor, die Mutter von John, vor dessen Geburt zu töten. Doch die Rebellen können einen der ihren, namens Kyle Reece, in die Vergangenheit zum Schutz von Sarah senden.

Terminator ist die Umsetzung des ersten Terminator-Films von 1984 (zur Zeit läuft der zweite Teil in unseren Kinos). Die Programmierer haben sich alle Mühe gegeben, die Ausgangssituation des Films nachzubilden. Zuerst darf der Spieler auswählen, ob er die Rolle von Reece oder dem Terminator übernehmen will. Dann wird er mitten in Los Angeles abgesetzt — ohne Waffen oder andere Hilfsmittel. Jetzt muß er in der, durch 3-D-Grafik dargestellten, Stadt nach Sarah Ausschau halten, um sie zu beschützen oder terminieren (je nach Rolle).

Fahrzeuge, Waffen, Munition und andere Hilfsmittel findet man auf Parkplätzen, in Geschäften und anderen Gebäuden. Mit Geld kann man manches kaufen, aber das haben die Figuren am Anfang nicht. Kleinere Diebstähle oder ein ausgewachsener Banküberfall bleiben folglich nicht aus — doch Vorsicht vor der Polizei, die den Spieler schnell in Schießereien verwickelt. Betritt man ein Gebäude, wird von der 3-D-Grafik auf ein Standbild umgeschaltet, welches das Warenangebot zeigt. In Drogerien gibt es neben Medikamenten auch Taschentücher oder Spraydosen. Kann man hingegen ein Fahrzeug ergattern, sieht man das Armaturenbrett mit seinen Instrumenten. Zusätzlich könnt Ihr noch Telefonbücher lesen und eine Landkarte von Los Angeles studieren.

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, zwei Spielmodi ("Full Game": wie beschrieben; "Short Game": Sarah ist schon bei Reece, er und Terminator haben Waffen) und auch einen Zwei-Spieler-Modus per Null-Modem. Ein Punktesystem mit High-score-Liste darf auch nicht fehlen. Neben der Action steht viel puzzeln im Vordergrund, denn die Anleitung erklärt nur die einzelnen Tastenfunktionen, läßt den Spieler aber absichtlich im unklaren, wie er denn nun Sarah finden soll und was für Gegenstände zum Erreichen dieses hehren Ziels sinnvoll sein könnten. *bs*

Los Angeles in 3D — Wo steckt Sarah Connor? (MS-DOS EGA/VGA)



Mit dem Auto kommt man schneller vorwärts (MS-DOS EGA/VGA)

gut



Hut ab: Die Programmierer haben tatsächlich eine (vereinfachte) Karte von Los Angeles mit ziemlich vielen Details in den PC quetschen können. Natürlich sehen sich viele Gebäude ähnlich, aber geschickt plazierte Extragebäude geben der Landkarte durchweg Abwechslung. Will man alle Straßen einzeln untersuchen, kann man sich auf mehrere Wochen Spieldauer einstellen. Im "Full Game"-Modus ist Terminator eine echte Herausforderung, die viele Spieler begeistern wird: Wo bekomme ich gefahrlos Waffen, Geld und Fahrzeug her? Wie finde ich Sarah? Wie verstecke ich mich vor dem Gegner, überliste ihn am besten? Das "Short Game" hingegen fordert wesentlich weniger Denkarbeit und kann vom Spieler deshalb schon nach ein paar Minuten beendet werden. Während das Programm spielerisch sehr gehaltvoll ist, haben die Entwickler bei der Technik etwas geschlampt. Standbilder gibt's in guter VGA-Qualität (wahlweise in EGA). Die 3-D-Szenen sind hingegen auch auf VGA-Rechner nur in EGA und noch dazu ziemlich zäh. Auf langsamen ATs (weniger als 16 MHz) würde ich das Spiel deswegen nicht empfehlen. Hätte man hier noch ein wenig an der Technik gefeilt, wäre ein "Super" angebracht gewesen. Ein Filmspiel war selten derart komplex und filmnah. Vergleicht man dies mit einigen Jump'n'Run-Nieten, die uns europäische Softwarehäuser als Filmlizenzen präsentieren, drückt Terminator die Konkurrenz spielend an die Wand.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Bethseda, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 73%	**AMIGA**
Grafik: 68% Sound: 61%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Doppelt öde



Sind die drei ersten Levels überlebt, warten fünf weitere im Feindesland (Amiga)

geht so

Mega Twins ist ein nettes Jump'n'Run, das jedoch hauptsächlich durch die Vielzahl an verschiedenen Szenarien begeistert. Bedauerlich daher, daß die Monster die Levels hindurch ähnlich, wenn nicht gar gleich bleiben. Prinzipiell hüpft man auf den Plattformen herum und metzelt alles nieder, was einem entgegenkommt. Die netten Grafiken zwischen den Levels lockern das solchermaßen öde Geschehen nur wenig auf. Der Sound gibt ebenfalls nicht viel her. Zu zweit hat man, wie so oft, natürlich mehr Spaß: Eine einsame Jagd nach dem blauen Diamanten ist nur halb so lustig. Fazit: Diese Umsetzung wird dem Amiga in kleiner Hinsicht gerecht.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 54%
nicht geplant	Grafik: 60% Sound: 41%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

Mega Twins

Capcoms Süß-und-Niedlich-Automat "Mega Twins" ist ein Spiel ganz im Geiste der "Wonderboy"-Serie: Allein oder zu zweit macht man sich auf die Socken, springend und rennend allerlei Monster zu jagen, Schätze zu bergen und Endgegner zu ärgern.

Um in die fünf Haupt-Levels zu gelangen, muß man zunächst drei Vorwelten (Erde, Wasser und Luft) durchwandern; in jeder erhält man ein Bruchstück zum Blauen Diamanten, der Zutritt ins Feindesland verschafft. Dort steigert sich zwar der Schwierigkeitsgrad beträchtlich, nicht jedoch die Fähigkeiten des Spielers: Über die gesamte Spieldistanz kann man rennen, sich ducken, klettern, hüpfen, schwimmen, fliegen und mit dem Schwert fuchteln. Wer die Feindesscharen unter Kontrolle hat, darf sich auf allerlei Schatztruhen und "Bonusaustern" konzentrieren. Knackt man diese, werden meist Goldmünzen spendiert; ab und zu erringt man so ein nützliches Extra.

Für Abwechslung sorgen neben den Mittel- und Endgegnern vor allem die Naturgewalten: mal zupft ein Unterwasserwirbel dezent an der Steuerung, mal regnet es Säure aus himmlischen Duschhähnen. Neben alten Piratenwracks und düsteren Höhlensystem, stattet man auch der freundlich strahlenden Sonne einen kurzen Besuch ab. Darüber hinaus versüßen Bonusrunden (auch hier muß man so viele Münzen wie möglich raffen) das Abenteuerleben, eine Handvoll Continues und eine Highscore-Liste senken den Frustfaktor und heben die Motivation. *wi*



Mittelgegner und Co.: Unter Wasser dürfen die "Mega-Zwillinge" schnorcheln (Amiga).

geht so

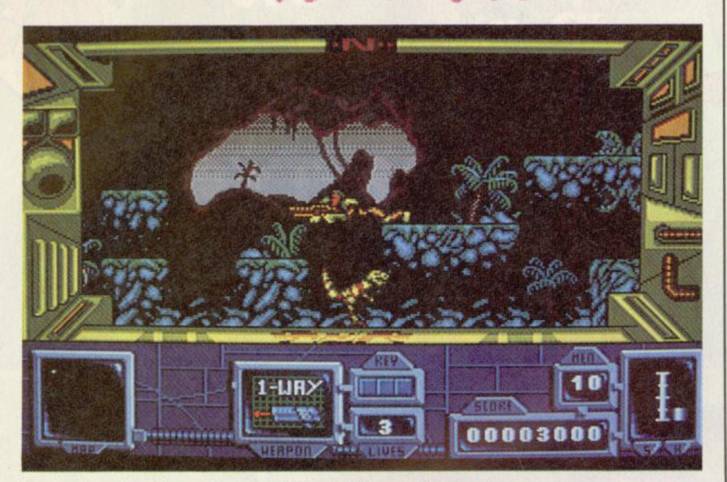


So abwechslungsreich das Automatenvorbild, so langweilig und uninspiriert die Umsetzung: Es ist zwar löblich, daß U.S. Gold das Intro und fast alle Gegner und Gags des Automaten übernahm, die technischen Fähigkeiten des Amigas hätte man jedoch besser ausnützen können. Da die Entwickler von Twilight anscheinend keine recht Lust dazu hatten, wurde an Soundeffekten geknausert, die Grafik lieblos hingepinselt und kaum animiert sowie das Playtesting vergessen. Nur dem Abwechslungsreichtum des Vorbilds ist's zu verdanken, daß man Mega Twins beinharten Jump'n'Run-Fans trotzdem empfehlen kann — unfaire Stellen müßt Ihr allerdings in Kauf nehmen.



Der grüne Drache bewacht ein Level-Ende (Amiga)

Zeitreisen-Zoff

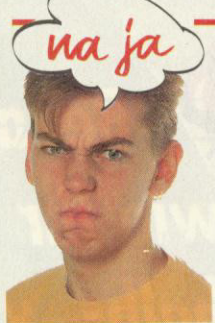


Ein müdes Actionspiel zum Abgewöhnen (Amiga)

Zone Warrior

Im Jahr 2967 terrorisieren die Geeks unablässig das Vereinigte Volk und andere irdische Lebensformen. Sie entwendeten eine Zeitmaschine, mit der sie in die Vergangenheit reisen, um den Erdenvölkern gänzlich den Garaus zu machen. Um dies zu verhindern, wird ein einzelner Krieger in die Vergangenheit geschickt. Er soll die Aktivitäten der Geeks sabotieren.

Mit dem Joystick lenkt Ihr den heldenhaften Zeitreisenden durch verschiedene Zeitzonen: z.B. die Vorgeschichte, Ägypten oder das Mittelalter. Ihr lauft oder robbt mit dem Zone Warrior auf einem horizontal-scrollenden Gelände. Einige Tore im Vorder- bzw. Hintergrund ermöglichen das Betreten anderer Spielebenen. Dem Zone Warrior wird zu Beginn ein Hyperblaster mitgegeben. Im Laufe der Zeit kann er die Waffe durch Sammeln von entsprechenden Symbolen verbessern, z.B. drei oder fünf Schüsse gleichzeitig. Auch Flammenwerfer, Minen und X-Bomben, die zum Vernichten des Obergeeks notwendig sind, liegen in der Landschaft verstreut. *ri*



Gegen den Riesen "Turrican II", das diesem Spiel zweifellos als Vorbild stand, ist Zone Warrior ein Knirps. Grafisch ist nicht viel zu sehen. Die Levels wurden eintönig auf den Bildschirm gekleckst, die Animationen sind eindeutig abgekupfert. Auch die Kollisionsabfrage ist etwas unglücklich gelungen. So bereitet es dem Zone Warrior keinerlei Probleme, "in der Luft zu liegen". Er wird auch sehr selten getroffen, da anscheinend nur ein bestimmtes Pixel des gesamten Sprites verwundbar ist (ich tippe auf den Bauchnabel). Das einzig Erfreuliche ist die Musik — einigermaßen fetzig und abwechslungsreich, so wie man es sich auf einem Amiga wünscht.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 80 bis 90 Mark

MS-DOS – in Vorbereitung

AMIGA 31 % – Grafik: 34 % Sound: 69 % – Schwierigkeit: mittel

ATARI ST – in Vorbereitung

C 64 – nicht geplant



Ihr kriegt Euer Heft früher als der Rest der Welt!
Die Lieferung kostet keinen Pfennig extra!
POWER PLAY
im ABO
nur 5,80DM
inklusive Star-Killer-Puzzle!
Bezahlt wie Ihr wollt, halb-, viertel- oder ganzjährig!



Das Abo für 69,90DM
inklusive Star-Killer-Puzzle!
... wo gibt´s das sonst noch in
dieser Galaxis ??? !!!







ABO

(Sonder)hefte&Sammelordner POWER PLAY

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50DM pro Heft)

8/90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm **9/90** Gradius 3,Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger **10/90** Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 **11/90** Fünf-Uhr-Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers **12/ 90** Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test **1/91** Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 **2/91** Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters **3/ 91** Vorschau 91, Game-Boy-Fieber, Space Quest 4 **4/91** Actionmodelle im Test, High-Score-Fieber, Zum Töten verführt **5/91** Ein Sprite für´s Leben, 120 Lemmings-Codes, Monster der Dungeons **6/ 91** Birds of Pray, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3 **7/91** Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an **8/91** Stars&Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtetest

Ich bestelle____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft ______DM

Ich bestelle____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft ______DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle___ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr.1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM) ______DM

Ich bestelle___Ausgaben Sonderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM) ______DM

Sammelordner zum Einzelpreis von 9,-DM

Ich bestelle___Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM ______DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert) **Gesamtrechnungsbetrag** ______DM



Mitmachkarte

Folgende Artikel aus Ausgabe __________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ____________________ Seite ______

2. ____________________ Seite ______

3. ____________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ____________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ____________________

____

____

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ____________________

____

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ____________________

____



ABO

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1.Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 01/AD 10 1A

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

POWER PLAY Sonderhefte, Sammelordner&Hefte

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

❏ Ich erlaube Ihnen hiermit mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Mitmachkarte

GEWINNT MIT POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Fisch im Ohr

Ich halte hier gerade Euer erstes Tips & Tricks-Sonderheft in den Händen und muß sagen, daß dies schon lange nötig war. Die besten Sonderhefte sind schließlich die, in denen Tips & Tricks stehen. Doch was Ihr Euch da geleistet habt, ist meiner Meinung nach nicht so toll. Eigentlich ist es richtig mies, daß Ihr uns Adventurer so hintergeht. Schauen wir uns doch den Inhalt an: Insgesamt stehen dort 28 Lösungen, bzw. Tips & Tricks zu Spielen. Nur sieben zu Adventures, aber ganze elf (11!) Lösungen zu Rollenspielen lassen sich finden.

Adventures sind doch viel schwieriger zu lösen! Dort tauchen die richtig harten Probleme auf. Vor allem in alten, wie zum Beispiel von Infocom oder Magnetic Scrolls. Keine einzige Lösung von ihnen war im Tips-Heft zu finden. Wo Ihr doch erst letztens einen großen Aufruf gemacht habt, solche Lösungen einzuschicken. Gerade jetzt zur Zeit, da doch viele alte Infocom-Adventures wieder veröffentlicht werden. Bei diesen Programmen hängt man noch monatelang vor dem Monitor, um sich zum Beispiel einen Fish ins Ohr zu stecken oder Mitglied einer Gilde werden zu können.

Daniel Schaller, Iserlohn



Spärlich

Das Spiel 688 Sub Attack unterstützt die Adlib-Soundkarte. In der Beschreibung steht auch was von Motorengeräuschen etc. Das Problem ist, mein Soundblaster bringt nur das Titelthema, dann schweigt er vollständig. Die Frage ist nun, ob der Soundblaster nun doch nicht so ganz kompatibel zur Adlib ist oder ob das Spiel außer dem Intro nichts für die Karten zu bieten hat. Nur aus dem PC-Quäker dringen einige kratzende spärliche Tönchen. Hat schon irgendwer diesem Spiel mehr als nur die Introtöne entlocken können?

Jürgen Skortzik, Böblingen

Indy-Manie

Ich habe eine Adresse für Indy-Hüte herausbekommen. Sie lautet
The Lucasfilm Fan Club
P.O. Box 111 000
Aurora, CO 80 111
U.S.A.

Den Hut gibt es in drei Versionen, er kostet 37 Dollar, ca. 70 Mark, dazu kommen nochmal ca. 14 Mark Versandkosten. Der Fan-Club bietet übrigens noch mehr, wie z. B. Poster, T-Shirts, Aufnäh-Buttons, Modellbausätze für Star Wars, Lederjacken von Indy (schweineteuer).

Ren Rück, Sörup

Aber nicht perfekt...

Das sieht man an den Fehlern, die Euch in jedem Heft passieren. Auch kann man nicht immer mit den Bewertungen zufrieden sein, doch das ist, ja ich weiß es inzwischen auch schon, Geschmackssache.

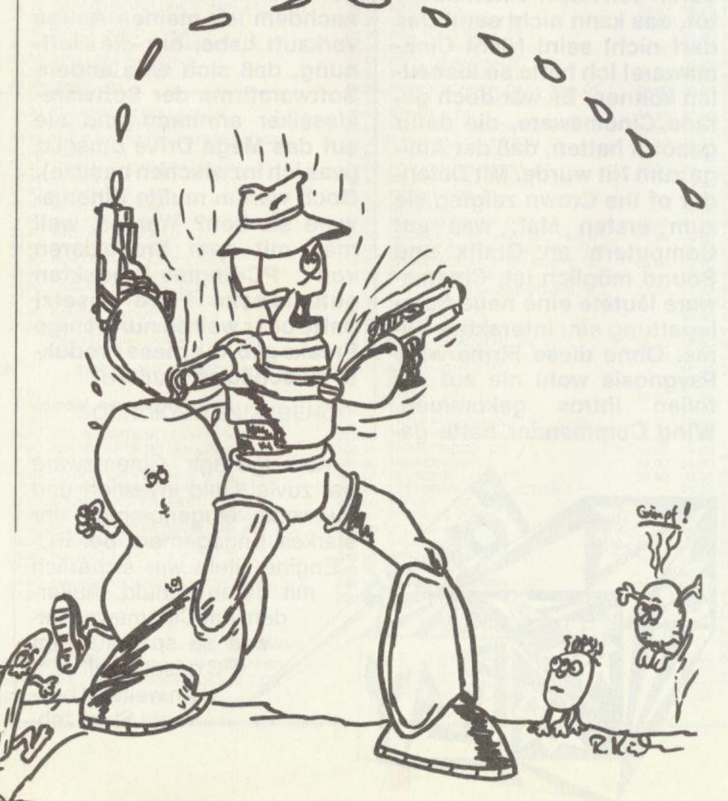
Wie schön, wenn die ganze Welt so einfach funktionieren würde, denn ab und an habt Ihr Harken drin, die wohl nicht so einfach abgetan werden können. So habe ich mir auf Eueren Testbericht hin "Gods" für den Amiga gekauft. Ich möchte kurz noch hervorheben, daß ich ein Spieler der ersten Stunde bin und mit so ziemlich allen Systemen Flugzeuge gesteuert, Männchen bewegt, Kugeln gerollt, geschossen, gekämpft, gehüpft und getüftelt habe, was irgendwie gut oder auch annähernd gut war. In Eurem Testbericht zu Gods stand, daß der Schwierigkeitsgrad mittel wäre. Nun, jetzt gibt es drei Möglichkeiten:

1. Ihr hattet eine Raubkopie, die alle möglichen Trainer hatte, und so kam Euch das Spiel nur mittelschwer vor.

2. Ihr habt das Spiel nur angespielt und die Bildschirmfotos zur Verfügung gestellt bekommen.

3. In Euren Reihen sitzt der Gott des Joysticks, der König der Jump & Run-Spieler, der durch reines Berühren des Steuerelementes dieses zum Sprühen und Leuchten bringt und die Sprites eigentlich durch reine Willenskraft steuert. Mir jedenfalls kam Gods auf keinen Fall "mittel" vor. Ich habe das Programm nun seit einem Monat, spiele es jeden Tag bis zu dreimal und habe erst jetzt den ersten Level geschafft.

Den großen Schlußgegner, der auf Eurem Bildschirmfo-



...2½ Walkers auf einen Streich von R. Kuhn

to zu sehen ist, ist mir noch immer vorenthalten geblieben. Aus diesem Grund würde ich gerne wissen, wie Ihr die Programme, die Ihr bekommt, nun wirklich testet und wieviel davon Eurer eigenen Erfahrung entspricht.

Gerhard Pierzinger, Kirchbichl

Härter bitte!

Warum testet Ihr in der Rubrik Medien keine Metal-Platten? Ist unter Euch Redakteuren kein einziger Metal-Fan? Eine Platte pro Monat wäre doch zu verantworten.

Anreas Hoffmann, Schrems

Da sich Winnie (der hört sowas u.a.) vor kurzem einen CD-Spieler zugelegt hat, werden in Zukunft auch Metal-CDs besprochen. *mg*

Warum nur?

Es war ein wunderschöner Tag und ich war tierisch happy, weil ich meine heißgeliebte *POWER PLAY* schon einen Tag vor dem offiziellen Erscheinungstermin am Kiosk fand. Ich blätterte die Zeitschrift also auf die Schnelle durch, doch was war das? Meine gute Laune war dahin. Ich hatte im Schwerpunkt folgendes gelesen: "TV-Sports: Leider ging Cinemaware den Bach runter..." Als ich diesen Satz las, blieb mein Herz beinahe stehen. Mir schoß durch den Kopf: Cinemaware tot, das kann nicht sein! Das darf nicht sein! Nicht Cinemaware! Ich hätte so losheulen können. Es war doch gerade Cinemaware, die dafür gesorgt hatten, daß der Amiga zum Hit wurde. Mit Defender of the Crown zeigten sie zum ersten Mal, was auf Computern an Grafik und Sound möglich ist, Cinemaware läutete eine neue Spielegattung ein: interaktive Filme. Ohne diese Firma wäre Psygnosis wohl nie auf die tollen Intros gekommen, Wing Commander hätte garantiert niemals die von allen so bewunderte Atmosphäre. Doch was nutzt das Klagen, nach Infocom ist die zweite große Legende gestorben. Doch warum mußte es Cinemaware sein?

Nun denn, es bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als mich an die gute alte Zeit zu erinnern. Was war ich glücklich, als ich alle meine Gegner geschlagen und England wiedervereinigt hatte (Defender of the Crown), als mein erster Touchdown-Paß angekommen war (TV Sports Football), als ich C.W.B.A.-Meister wurde (TV Sports Basketball) und als ich das Ameisennest gesprengt hatte (It came from the Desert) usw... Selbst wenn man ein Spiel durchgespielt hatte, lud man es wieder — wegen der Grafik. Nun bleibt mir, nachdem ich meinen Amiga verkauft habe, nur die Hoffnung, daß sich eine andere Softwarefirma der Softwareklassiker annimmt und sie auf das Mega Drive umsetzt (was ich inzwischen besitze). Doch warum mußte Cinemaware sterben? War es, weil man mit dem Produzieren von PC-Engine-Produkten aufs falsche Pferd gesetzt hatte oder weil es nur wenige Freaks gab, die diese Produkte zu schätzen wußten?

Stefan Wagemann, Viersen



Pfeilschnell nach oben: Turrican

Kurz gesagt: Cinemaware hat zuviel Geld investiert und zu wenig eingenommen. Ihr starkes Engagement bei PC-Engine-Titeln war sicherlich mit daran schuld. Außerdem hat Cinemaware etwas zu spät auf den PC gesetzt, mit dem man weltweit bessere Stückzahlen pro Spiel machen kann als mit dem Amiga. Die Amiga-Produkte von Cinemaware waren, nebenbei gesagt, schon erfolgreich. *mg*

Umsetzungsmanöver

Im *POWER PLAY* 12/90 habt Ihr das Spiel "Wing Commander" vorgestellt und für den PC getestet, da es für den Amiga noch in Vorbereitung war. Im *POWER PLAY* 5/91 erfährt man in der Rubrik Trends und Leute, daß er bereits an "Wing Commander II" arbeitet und die Wing-Commander-Umsetzung für den Amiga gerade in Arbeit ist. Diese entpuppt sich im Juli 1991 als eine Lüge. Das Spiel, das schon in Versandhäusern für den Amiga im Programm stand, wird nun doch nicht für den Amiga umgesetzt, da man keinen Progammierer gefunden habe, der das Programm auf den Amiga umsetzen könne. Es sei außerdem viel zu aufwendig, das Programm auf die Hardware des Amigas umzusetzen.



Fragt doch bitte einmal bei Origin nach, an was es nun wirklich hängt. — Meiner Meinung nach kann es am geeigneten Programmierer nicht liegen. An der Hardwareanforderung des Amigas kann es auch nicht hängen, denn mit seiner Grafik- und Soundfähigkeit kann er es nämlich mit jedem PC aufnehmen. Das einzige Problem, welches ich in dieser Sache sehe, ist die geringe Speicherkapazität der Amiga-Laufwerke im Vergleich zu einem 3,5-Zoll-Laufwerk.

Stephan Vormerker, Mainz

Lieber Stephan, zum Zeitpunkt, den Du als die Wing Commander-Lüge angibst, gab es von Chris Roberts die Aussage, daß nun endlich ein Programmierer für die Amiga-Version des Weltallknüllers gefunden worden sei und dieser bereits heftig an der Version



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 08142/9011
Telefon: 08142/8273
Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

Titel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM *	38,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BASKET MANAGER DT.	59,90
BETRAYAL DT.	59,90
BLACK GOLD KOMPL: DT *	45,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CONQUESTADOR DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DARKMAN DT.	38,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS DT.	24,90
ELVIRA DT.	54,90
F1 G.P. CIRCUITS	34,90
F15 STRIKE EAGLE	45,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT. *	39,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD	28,90
INVEST DT.	38,90
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.	37,90
JAMES POND COLLECTION *	54,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT.	37,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MEGA TWINS *	38,90
MERCS DT.	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE * DT.	42,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PHANTASIE BONUS EDITION	59,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT.	38,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
RODLAND DT.	38,90
ROLLING RONNY DT.	38,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT. *	47,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPREMACY	59,90
SWAP DT.	38,90
SWITCHBLADE DT.	39,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THUNDERJAWS	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

Titel	Preis
AFTERBURNER	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	19,90
CYCLES	24,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
LOTUS TURBO CHALLENGE	24,90
NEUROMANCER	14,90
OUTRUN	17,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SKI OR DIE	24,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRATEGO	24,90
STRIDER 2	17,90
STRIKE FLEET	24,90
UN SQUADRON	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

Titel	Preis
7 COLORS DT.	69,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT *	72,90
BASKET MANAGER DT.	59,90
BILL ELLIOTS NASCAR RACING DT.	85,90
BIRDS OF PREY DT. VGA *	79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. *	79,90
BLOODWYCH DT.	79,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT. *	79,90
CASINO	69,90
CASTLES VGA DT.	75,90
CIVILIZATION DT. *	85,90
COMMAND H.Q. DT.	75,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA *	89,90
DEMONIAK	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS - *	89,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT.	89,90
F15 II / OPER. DESERT STORM	46,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
GATEWAY TO SAVAGE ...	69,90
GREAT COURTS 2 DT. *	69,90
GUNSHIP 2000 DT.	85,90
HEART OF CHINA VGA	85,90
IMMORTAL DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER	29,90
JET FIGHTER 2 VGA	85,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA *	85,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90
K L A X NUR 5.25"	29,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung	85,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LES MANLEY: LOST IN L. A. VGA	75,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY DISKS JE	39,90
LOGICAL DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MAD T V DT. *	85,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT. *	59,90
MARTIAN DREAMS VGA	75,90
MARTIAN MEMORANDUM *	89,90
MEGA FORTRESS	79,90
MEGA TRAVELLER 2 DT. VGA	75,90
MIGHT & MAGIC 3	79,90
MIKE DITKA FOOTBALL *	75,90
OPERATION COMBAT DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POOLS OF DARKNESS VGA	69,90
POLICE QUEST 3 VGA HD	85,90
POWERDROME NUR 5.25"	29,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA KOMPL. DT.	89,90
ROBIN HOOD DT.	69,90
ROCK N ROLL DT.	59,90
RULES OF ENGAGEMENT	75,90
SANDS OF FIRE	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA *	95,90
SPELLCASTING 201	75,90
SPEEDBALL 2 DT.	75,90
SWAP DT.	59,90
TERMINATOR	69,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	79,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
TIMEQUEST	85,90
TONY LA RUSSAS BASEBALL	79,90
ULTIMA 6	72,90
WEAVER 2.0	69,90
WESTERN FRONT	75,90
WILLY BEAMISH VGA HD	89,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK	39,90
- 386/486 SOUNDBLASTER	
WING COMMANDER MISSIONS 1& 2 JE	39,90
WINZER KOMPL. DT.	75,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SPIELE AUF CD ROM AUF ANFRAGE

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

Artikel	Preis
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	299,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	189,90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	469,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	689,90
SOUNDBLASTER VERS. 2.0 DT.	269,90
SOUNDBLASTER PRO	499,90
MIDI BOX SOUNDBL.INCL. SEQUENCER	189,90
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	179,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	399,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90

ATARI/AMIGA

Titel	Atari	Amiga
7 COLORS		54,90
ANTARES DT. 1 MB		69,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS - *		59,90
BATTLECHESS II DT.		59,90
BATTLE ISLE DT.		75,90
BIG DEAL		69,90
BIRDS OF PREY 1MB *		79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. *	69,90	69,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.		69,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90	39,90
CASTLES DT. 1MB *		65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS ENGINE DT. *		65,90
CHARGE OF LIGHT BRIGADE	69,90	69,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB		69,90
CONQUESTADOR DT. *		65,90
CRUISE FOR A CORPS DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
DAS BOOT 1 MB DT.		69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB		69,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.		37,90
DEUTEROS DT. *		75,90
DOUBLE DOUBLE BILL		85,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
ELF		59,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
EXECUTIONER DT.		59,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT.		69,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-16 FALCON COLLECTION DT. 1MB	89,90	89,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FACE OF - ICEHOCKEY - DT. *		65,90
FATE GATES OF DAWN DT.		69,90
FIRST SAMURAI DT. *		69,90
FLAMES OF FREEDOM DT.	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	85,90	85,90
FORMULAR 1 GRAND PRIX DT. *	72,90	72,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT		37,90
GUNBOAT 1 MB		69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD NOVA DT.	59,90	59,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.		69,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE		25,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	25,90
KINGS QUEST 5 1 MB		85,90
LAST NINJA 3 DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM * je		34,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
LOTUS TURBO 2 DT. *	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MEGA LO MANIA DT. *	65,90	69,90
MEGATRAVELLER 2 DT. *	69,90	69,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT.	89,90	89,90
MOONBASE 1 MB		75,90
NEBULUS 2	59,90	59,90
OUTRUN EUROPE DT. *	59,90	59,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PROJECT PROMETHEUS DT.	65,90	65,90
R-TYPE 2 DT.	65,90	65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
RED BARON 1MB *		79,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB		85,90
ROBIN HOOD DT.		59,90
RODLAND		59,90
ROLLING RONNY DT.	59,90	59,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. *	59,90	59,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB		75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS *		59,90
SPACE QUEST 4 1 MB *		85,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. *	69,90	69,90
STARFLIGHT 2 DT.		65,90
STRATEGO		59,90
SWAP DT.	59,90	59,90
TERMINATOR 2		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THINK CROSS DT.	59,90	59,90
THUNDERHAWK	69,90	69,90
THUNDERJAWS DT.	39,90	39,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION		75,90
TIP OFF DT. *	59,90	59,90
TRADERS DT. *		65,90
UTOPIA DT.		69,90
VROOM DT. *	65,90	65,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WRECKERS DT.		65,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZONE WARRIOR DT.		59,90

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3.5" 2 DD NoName 10er	9.90
3.5" 2 HD NoName 10er	19.90
5.25" 2 DD NoName 10er	5.90
5.25" 2 HD NoName 10er	12.90

AMIGA CDTV

CD TV GRUNDGERÄT 1499,00

Titel	Preis
BATTLECHESS *	69,90
F16 FALCON INCL. MISSION 1 & 2 *	105,90
FRED FISH PD COLLECTION	109,90
HOLIDAY MAKER DT.	69,90
HOUND OF BASKERVILLE	69,90
LEMMINGS	69,90
PSYCHO KILLER	69,90
SHIFFTRIX/LETTRIX DT.	59,90
SIM CITY	69,90
STADT DER LÖWEN DT. *	69,90
TEAM YANKEE *	75,90
TOWN WITH NO NAME	69,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY *	75,90
XENON 2 MEGABLAST *	69,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BLOODMONEY	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CLOUD KINGDOM	29,90
CONFLICT EUROPE	29,90
CONQUEROR	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOGS OF WAR	29,90
DYNASTY WARS	24,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HOSTAGES	24,90
IMPOSSAMOLE	29,90
INTERCEPTOR	29,90
IRON LORD	29,90
JET - SUBLOGIC -	29,90
JUMPING JACKSON	29,90
KID GLOVES	29,90
KINGS QUEST 4	39,90
KLAX	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LEISURE SUIT LARRY 3	44,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
OUTRUN	24,90
PASSING SHOT	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDROME	29,90
PRO BOXING	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SINBAD	29,90
SKYCHASE	29,90
SPACEQUEST 1 & 2 je	39,90
SPACEQUEST 3 DT. VERSION	44,90
STARFLIGHT	29,90
STELLAR 7	39,90
STRIDER 2	24,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPERCARS 1	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF FURY	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	159,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	79,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand

bastele. Allerdings wird Wing Commander, laut den letzten Informationen, die wir von Origin haben, auf dem Amiga tatsächlich nicht erscheinen. Dieses liegt ganz einfach daran, daß der Amiga trotz der sehr guten Grafik und Soundfähigkeiten ein großes Manko hat: die Geschwindigkeit. Gerade bei einem Spiel wie Wing Commander kommt es auf einen ausreichend schnellen Prozessor an, und der Amiga mit seinen 7,19 MHz ist in diesem Punkt einem 386er mit 20 MHz leider etwas unterlegen. *mh*



Halbherzig

Ich weiß nicht, ob es Euch interessiert, aber zum Thema "Clubs" kann ich nur sagen: Warum lassen sich sogenannte Clubs bei Euch im Heft aufführen und halten es dann nicht für nötig, auf Anfragen zu antworten? Von *sechs* angeschriebenen Clubs antwortete nur einer. Jeder hat für 5 Mark Porto zugesandt bekommen! Trotz Urlaubszeit kann man innerhalb von zwei Monaten antworten. Wie findet Ihr das?

Peter Böttger, Hamburg

Sehr ärgerlich, kann ich dazu nur bemerken. Ich versuche hier in der Redaktion die halbherzigen Clubgründer auszumustern, aber das gelingt natürlich nur recht unvollständig. Nach wie vor bin ich auf die Fairneß der Clubgründer angewiesen. Darum an dieser Stelle an alle "Clubchefs" in spe meine Bitte, sich *vor* einer Clubgründung bewußt zu machen, daß das richtig in Arbeit ausarten kann. Auch die Frage, ob die Zeit dafür ausreichend vorhanden ist, sollte vorher beantwortet werden, damit Ärgernisse, wie das von Peter, in Zukunft vermieden werden. Ansonsten: Reklamationen über allzu dreiste Unverschämtheiten immer an mich, ich werde ihnen auf den Grund gehen. *up*

Infocom-Special

In Ausgabe 10/91 antwortet Michael Hengst auf einen Leserbrief, daß Ihr eventuell einen Adventure-Schwerpunkt plant. Ich möchte hierzu vorschlagen, diesen für ein Infocom/Legend-Special zu reservieren, in die die besten Adventures und deren Autoren vorgestellt werden. Außerdem könntet Ihr einmal recherchieren, was aus der ehemaligen Infocom-Crew geworden ist; schließlich ist bei Legend ja nur ein Bruchteil (Steve Merezky, Bob Bates und Elizabeth Langosy). Falls einige Mitglieder Eurer Redaktion glauben, ein nicht mehr existierendes Softwarehaus wäre mit einem derartigen Artikel überbewertet, schaue mal auf die Bildschirme der Redakteure: Anatol rätselt an "Deadline", Michael reist als "Hitchhiker" und Boris schreibt an der Lösung zu "Time Quest".

Thomas Schäfer, Weibern

Mangelware

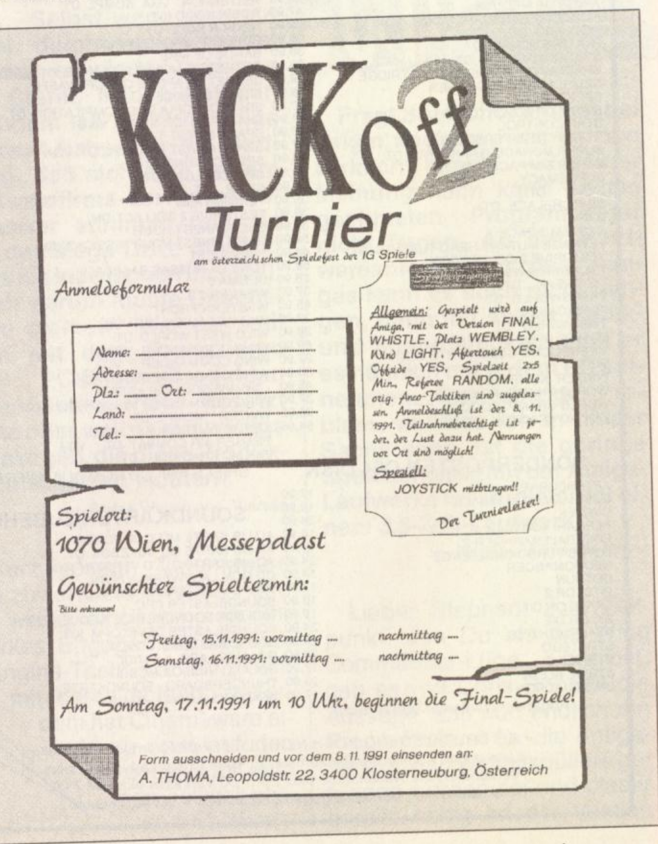
Der Teststil von *POWER PLAY* gefällt mir von allen gängigen Zeitschriften am wenigsten, obwohl ich gerade die Gestaltung des Heftes und die Qualität der Bildschirmfotos sehr gut finde. Kein Test eines Spieles kann bekanntlich objektiv sein, das beweisen unter anderem die z.T. riesigen Differenzen zwischen einer Zeitschrift A und B. Der *POWER-PLAY*-Test versucht dies nun etwas zu umgehen, indem er zwei Meinungen zu einem Programm gibt, dies aber auch nur bei wenigen Spielen.

Was mir schon lange fehlt, ist eine Beschreibung des Spielablaufs, ohne Wertung und klare, objektive Fakten

Aufgepaßt

Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mir behilflich sein könnten bei der Bekanntmachung des Kick Off 2-Turniers, das im Rahmen des österreichischen Spielefestes stattfinden wird. Einzige Teilnahmebedingungen: Rechtzeitiges Erscheinen zum Spielstart sowie Erwerb einer gültigen Eintrittskarte für das Spielefest. (Anmeldeformular links). Angemeldete Teilnehmer spielen zu 100 Prozent mit, Anmeldungen am Messestand nur möglich, wenn noch Startplätze frei sind. Spielstärke ist International gegen International, Modus hängt von der Teilnehmerzahl ab.

Alexander Thoma, A-Wien



KICK Off 2 Turnier
am österreichischen Spielefest der IG Spiele

Anmeldeformular

Name: ......
Adresse: ......
Plz: ...... Ort: ......
Land: ......
Tel.: ......

Allgemein: Gespielt wird auf Amiga, mit der Version FINAL WHISTLE, Platz WEMBLEY, Wind LIGHT, Aftertouch YES, Offside YES, Spielzeit 2x5 Min., Referee RANDOM, alle orig. Anco-Taktiken sind zugelassen. Anmeldeschluß ist der 8. 11. 1991. Teilnahmeberechtigt ist jeder, der Lust dazu hat. Nennungen vor Ort sind möglich!
Speziell: JOYSTICK mitbringen!!
Der Turnierleiter!

Spielort:
1070 Wien, Messepalast

Gewünschter Spieltermin:
Bitte ankreuzen

Freitag, 15.11.1991: vormittag ... nachmittag ...
Samstag, 16.11.1991: vormittag ... nachmittag ...

Am Sonntag, 17.11.1991 um 10 Uhr, beginnen die Final-Spiele!

Form ausschneiden und vor dem 8. 11. 1991 einsenden an:
A. THOMA, Leopoldstr. 22, 3400 Klosterneuburg, Österreich

Outfit

Das neue Outfit der *POWER PLAY* spricht meiner Meinung nach ein viel jüngeres Publikum an, als noch vor einigen Monaten. Bitte verfallt nicht in den Trott so mancher Konkurrenzblätter, Eure Leser mit übercoolen Sprüchen oder in der Babysprache zu unterhalten.

Stefan Krause, Nürnberg

Bei Ausgabe 7/91 fiel mir eine Verschlechterung Eurer sonst so tollen Zeitschrift auf. Die Seitenzahlen und die Umrahmungen (oben) änderten sich, was bei uns in der Schule zu häufigen Diskussionen führte. Wir fanden diese winzig kleine Änderung einfach schlecht. Nach ein, zwei Ausgaben gewöhnten wir uns aber daran und es gefiel uns.

So, das war die Vorgeschichte. Heute kaufte ich mir die Ausgabe 10/91 Eurer tollen Zeitung, doch was war das, das Layout hatte sich ja total verändert! Es ist unbestritten, daß es tolle neue Bilder von Euch gab, aber was nützt es mir, wenn es in einem jetzt so schlechten (laienhaften) gestrichelten Bewertungskasten mit häßlicher Sprechblase und häßlichem (gar keinen) Bildhintergrund, den ihr zwar früher auch nicht hattet, aber es war etwas mehr Farbe darin, da etwas vom Tester selber (Hemd) abgebildet wurde. Die Halbseitentests sind auch schlecht gestaltet, denn sie sind jetzt nicht mehr mit Farbe hinterlegt. Was ich Euch aber auch nicht empfehle, ist dies mit häßlichen, verschiedenfarbigen Testhintergründen bei den Großseitentests wieder wettzumachen, das sieht einfach zu blöd aus und ist schlecht zu lesen. Ich mochte einfach früher, als man die *POWER PLAY* aufschlug und den Testteil von den News unterscheiden konnte.

Robin Zwissler

Und wie geht's den anderen Lesern mit unserer Layoutveränderung?

Die Redaktion und das Layout freuen sich über jede Anregung und konstruktive Kritik. *up*

zum Programmpaket: Pakkungsinhalt, Qualität/Umfang der Anleitung, Ladeprobleme, Bugs, Festplatteninstallation (Kopierschutz), Unterstützung des Speichers/Dikettenwechsel, Save-Option, Hardwarevoraussetzungen (Mindestspeicher, Soundkartenunterstützung, Steuerung etc.). Diese Angaben sollten klar abgegrenzt und auf einen Blick zu finden sein. Ich finde diese Punkte viel wichtiger, als seitenlanges, subjektives Gerede, das die Meinung eines Redakteurs repräsentiert und daher praktisch wenig informativ ist. (Wenn auch oft unterhaltend.)

Gerade die Beschaffenheit der Anleitung ist bei Simulationen, Rollenspielen, Strategie etc. sehr wichtig und für mich auch ein entscheidendes Kaufkriterium.

Was ich nicht verstehen kann, ist die Tatsache, daß in den "Tests" keinerlei Worte über Programmierfehler/Bugs, Ladeprobleme, Inkompatiblitäten u.ä. zu finden sind. Ich habe die Erfahrung gemacht, daß etwa jedes 2. Programm einen oder mehrere Bugs hat, die das Programm fast unspielbar machen und daher eine klare Abwertung (bis zur Behebung) erhalten müßte. (Beispiele: F-29 Retaliator, praktisch ein einziger Bug: unspielbar; F-19: Grafikfehler; Eye of the Beholder: Grafikfehler bei Diskettenwechsel; Spirit of Adventure: Abstürze; Captive: Unspielbar wegen mangelhafter Anleitung; fehlende Codekarte bei Operation Stealth etc. etc....)

Es müßten doch gerade die Zeitschriften sein, die solche Fehler aufdecken und damit Umtauschaktionen, Ärger mit Versandhäusern etc. überflüssig machen würden! Natürlich müßten dann die Endversionen getestet werden, die der Käufer erhält und keine Demo- oder Vorabversionen der Soft-Firmen.

Name der Redaktion bekannt




Macht den alten Meistern Konkurrenz: Christian Pollege mit seinem "Indy"



Glückwunsch

Ich möchte Euch zu der Ausgabe *POWER PLAY*-PC beglückwünschen. Dieses Heft gefällt mir sogar besser als das Stammagazin. Die Diskette ist ein Wahnsinn. Super Idee! Am besten hat mir Eure Rubrik "Spiele" gefallen, wo Ihr genau erklärt, welche Computertypen es gibt, welche Soundkarten, News (CD-ROM) etc. Ich und mein Freundeskreis würden uns freuen, wenn Ihr so was jeden 2. Monat veröffentlichen würdet. Aber bitte geht mit dem Preis etwas runter.

Markus Floh

Bevormundung

Die heiße Diskussion, ob Ihr Gewaltspiele testen sollt oder nicht, geht meiner Meinung nach an der Sache gehörig vorbei. Wer von den ganzen Leuten, die meinen, daß man zum Tier wird, wenn man bestimmte Programme spielt, bestimmt denn, wo die Gewalt anfängt? Wenn ich ernsthaft wegen Gewaltdarstellungen ein Spiel ablehne, bleibt doch kaum noch etwas zum Spielen übrig:

— kein Ballerspiel (oder ist's keine Gewalt, intelligente Wesen im All oder sonstwo zu rösten?)

— kein Rollenspiel (Gegner mit stumpfen Schwertern zu tranchieren ist ja wohl recht brutal)

— nichts mit irgendwie geschichtlichem Ambiente (denkt mal an die Greueltaten der Piraten, wenn Ihr "Pirates" spielt oder an die Ausrottung der Indianer beim Eisenbahnbau in den Vereinigten Staaten bei "Railroad Tycoon")

Wenn man es ganz pingelig sieht, bleiben selbst Spiele wie "Mario" (zermanscht der nicht die niedlichen, von der Ausrottung bedrohten Schildkrötchen) oder "Tetris" (man achte auf den brutalen Einsatz der Peitsche am Hals des Tänzers) auf der Strecke.

— Und was ist mit der kritiklosen Umweltverschmutzung bei Rennspielen? Ist doch alles Kappes — demnächst beschweren sich die anonymen Alkoholiker über "Winzer" und die Verkehrsopferhilfe über "Transworld". Vielleicht mag es ja Leute geben, die die widerspruchslose Gefügigkeit des Computers reizt, auch in der Realität irgend etwas auszutoben, aber diese Leute sind doch ganz woanders in ihrem Leben gescheitert — sicher nicht an ihren Computerprogrammen. Vor 20 Jahren gab's noch keine Computer mit Gewaltdarstellungen, in vielen Ecken der Welt gibt es die für die meisten Leute heute noch nicht, aber war denn die Welt vor 20 Jahren friedlicher? Sind Leute in armen Ländern weniger gewalttätig, weil sie nicht auf dem



Trantor will auch Computerstar werden. (Hans-Martin Lang)

Computer Krieg spielen? Ich habe zwar auch keine Patentlösungen, aber durch Euer Nichttesten von Spielen würde sicher kein Kind weniger geschlagen, keine Frau weniger vergewaltigt und kein Krieg weniger geführt. Wieso soll eigentlich immer für alle geregelt werden, was doch jeder einzelne für sich entscheiden muß?

Frank Süßmann, Schwelm

Sagt mir, wann

Erst seit einigen Wochen wird in Deutschland das CDTV-Gerät verkauft. Es gibt auch schon CD-Roms, die sich an jedem Amiga anschließen lassen. Ich glaube, daß in Zukunft die meisten Spiele auf CD erscheinen werden, weil das sehr viele Vorteile bringt. Z.B. sind keine Raubkopien mehr möglich; auf einer CD haben 550 MByte Platz, wodurch Spiele



Nach einem Zusammenstoß mit Shredder (Hans-Martin Lang)

mit sehr hoher Qualität möglich sind (Digi-Sound und Digi-Grafiken).

Schon viele Versandhäuser bieten CD-Soft an. Deshalb möchte ich Euch fragen, wann Ihr CD-Soft testet. Ihr könntet wirklich ein paar von diesen "Hilfe-Tests", die den Amiga-Besitzer in jeder Ausgabe enttäuschen, weglassen.

Hans Paul Lanzinger, I-Sexten

Wenn Du die letzte *POWER PLAY* aufmerksam gelesen hast, wird Dir unser CDTV-Artikel aufgefallen sein. Dort haben wir einige CD-Spiele unter die Lupe genommen. Neuerscheinungen werden wir zu gegebener Zeit testen — CDTV ist auf jeden Fall auch zukünftig ein Thema in der *POWER PLAY*. *mg*

Frage

Warum kosten die bisher kostenlosen Kleinanzeigen plötzlich 5 Mark und was bedeutet der Spruch: "This Game pak may not be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System TM"?

Peter Bihn, Mönchengladbach

Wir konnten der Flut von Kleinanzeigen einfach nicht mehr Herr werden. Da wir Euch kein Heft zumuten wollen, das zu 30% aus Kleinanzeigen besteht, haben wir uns dazu entschieden, wieder fünf Mark pro Anzeige zu verlangen.

Der oben angeführte Spruch bedeutet, daß das entsprechende Modul nicht mit den englischen Grundgeräten (die von Mattel vertrieben werden) kompatibel ist. Fast jedes Land hat einen eigenen Sicherheitschip in den Modulen, der verhindern soll, daß Grauimporte angeboten werden. *mg*

Schmiede der Legenden



Bob Bates beim gemütlichen Messe-Plausch

Während Adventure-Fans offen Trauer trugen, als Infocom zu Grabe getragen wurde, machte sich eine Gruppe von Infocom-Veteranen daran, die Flamme weiterzutragen. Wir ziehen Bilanz.

Es ist wenig los auf dem Messegelände in London. Nachdem die ECES doch nur für Fachbesucher geöffnet wurde, entgingen den Ausstellern insbesondere die vielen Kids. Das Angenehme an der Sache: Gespräche mit Herstellern, Programmierern und PR-Menschen konnten ohne Gebrüll ("Was hast du gesagt?") und ohne Verziehen in eine ruhige Kneipe durchgeführt werden.

Mehrfach trafen wir Bob Bates von Legend Entertainment — mal am Stand von Microprose, wo er noch "Timequest" vorstellte, mal am Stand von Accolade, wo sich alles schon um "Spellcasting 201" drehte. Ab diesem dritten Spiel werden die Legend-Abenteuer in Europa über Accolade vertrieben.

Am Accolade-Stand setzten sich dann schließlich unser Haus-Abenteurer Boris Schneider und Bob Bates zu einem langen Gespräch zusammen, dessen interessanteste Passagen wir hier zusammengefaßt haben:

POWER PLAY: Bob, fangen wir am Anfang an. Wann ist Legend geboren worden?

BOB BATES: Mit Legend ging es los, als Infocom unterging. Das Team hat sich im Mai 1989 versammelt, im Oktober desselben Jahres haben wir dann die Firma gegründet; Ende 1990 kam dann das erste Spiel, "Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls."

POWER PLAY: Wenn Du von "Team" redest, meinst du damit...

BOB BATES: ...zuerst einmal Duane Beck, Mark Poesch, Glen Dahlgren und mich. Wir haben uns das Legend-System ausgedacht, die drei haben es programmiert. Duane hat das Adventure-System und den Parser geschrieben, Mark hat darauf die Benutzeroberfläche, Grafiktreiber und anderes gesetzt. Glen schreibt alle möglichen Utilities, die ständig benötigt werden. Ich habe schon damals an meinem ersten Spiel gearbeitet. Früh dazugestoßen ist Steve Meretzky, der die beiden Spellcasting-Spiele entwickelt hat. Tanya Isaacson ist unsere Grafik-Chefin. Was sie nicht selber zeichnet, koordiniert sie. Die Musik wird von einem Komponisten aus Washington gemacht, der unter seinem Pseudonym "Arfing Dog" (bellender Hund) genannt werden will. Michael Lindner hat die Musiktreiber geschrieben, die AdLib-Versionen der Musik programmiert und ist inzwischen auch Produzent der Spiele. Peggy Oriani kümmert sich um die Presse und die Produktion — das war's im großen und ganzen. Dazu kommen noch viele Tester und mehr Grafiker.

POWER PLAY: War es nicht ein unheimliches Risiko, nach dem Untergang von Infocom eine Adenture-Firma aufzubauen?

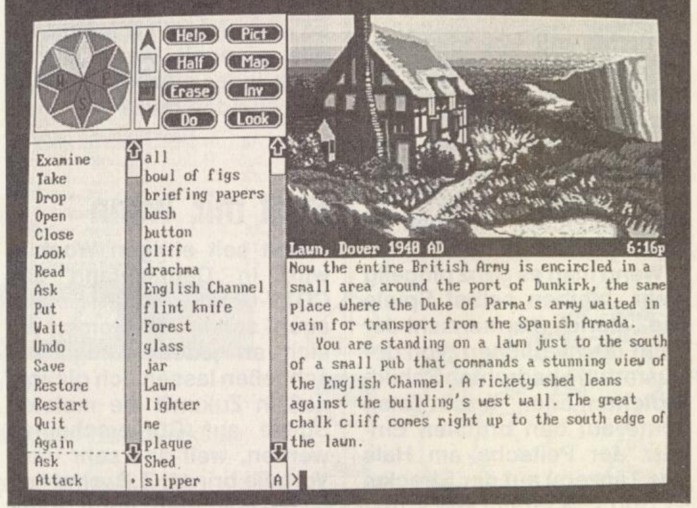
BOB BATES: Natürlich! Stell Dir das doch einfach mal vor: Du gehst zu einer Bank oder zu einem Investoren und sagst: "Ich will eine Firma gründen, die diese tollen Spiele so ähnlich wie Infocom macht. Achja, Infocom ist gerade pleite gegangen." Da sagt keiner: "Prima, hier sind ein paar Millionen, komm wieder, wenn Du mehr brauchst."

Aber es war ein kalkulierbares Risiko. Daß man Adventures verkaufen kann, zeigten andere Firmen wie Sierra und Lucasfilm. Infocom hatte Probleme, aber meiner Ansicht nach waren die nachvollziehbar und deswegen vermeidbar.

Computer-Besitzer sind seltsame Menschen. Sie wollen, daß ihr Computer "gut aussieht". Sie wollen Programme, die die technischen Fähigkeiten der Computer ausnutzen. Sie wollen mit den Programmen angeben. Die Text-Adventures von Infocom waren dafür denkbar ungeeignet. Andere Firmen machten tolle Grafik, während Infocom zwar die besten Stories und Puzzles, aber Text-Adventures produzierte. Nur verkauft sich Grafik besser als Puzzles.

Das Ziel von Legend-Spielen ist, alle technischen Möglichkeiten der vorhandenen Hardware auszunutzen. So arbeiten wir beispielsweise in EGA-HiRes, wie sonst kein anderes Software-Haus. Das braucht mehr Speicherplatz, ist schwerer zu programmieren, sieht aber auf EGA- und

Fortsetzung auf Seite 118



"Spellcasting 101: Sorcerer get all the Girls" ist ein echter Leckerbissen für alle Adventure-Freunde (MS-DOS/EGA Hi-Res)

dynatex

Videospielhändler des Jahres 1991

Gewählt von den Lesern des ultimativen Videospielemagazins GAMBLE!

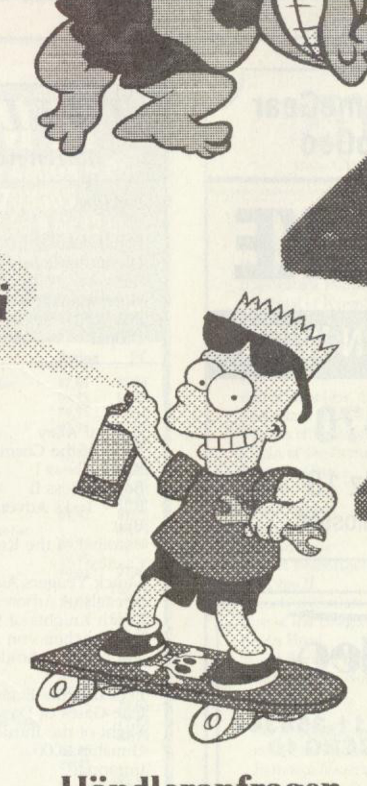


Spiele ab 199 Mark!

SEGA GAME GEAR

Spiele ab 49 Mark!

Gnadenlose Tiefstpreise gibt's bei uns schon lange!



SEGA MEGA DRIVE

Spiele ab 49 Mark!

Nintendo SUPER FAMICOM

Spiele ab 79 Mark!

Händleranfragen erwünscht.

Nintendo GAME BOY

Spiele ab 39 Mark!

Tel: (02301) 4134 oder 4153
Fax: (02301) 2634

Fortsetzung von Seite 84

VGA-Rechnern einfach gut aus. Da immer mehr Spieler VGA-Karten haben, werden wir demnächst auch echte VGA-Grafik unterstützen.

Dann haben wir besonderes Augenmerk auf Sound und Musik gelegt. Unsere digitalisierten Sound-Effekte sind ziemlich einmalig in der Branche. Und auf unsere Musiker sind wir besonders stolz. Die Musik ist sehr professionell und paßt wunderbar zum Spiel — wir haben fast alle technischen Mittel genutzt, die Durchschnitt-PCs heutzutage haben. Aber um auf die Frage nach dem Risiko zurückzukommen: Wir hatten alle ein wenig Angst, und Angst motiviert hervorragend. Anscheinend waren wir motiviert genug, denn bis jetzt sind wir erfolgreich — um die Zukunft brauchen wir uns im Augenblick keine Sorgen zu machen.

POWER PLAY: Deine Spiele für Infocom und auch Timequest haben ja alle viel mit Geschichte zu tun. Hast du Geschichte studiert oder ist das nur ein Hobby?

BOB BATES: Nur ein Hobby, und ein relativ junges dazu. Ich habe Soziologie und Philosophie studiert und mich als Fremdenführer in Washington D.C. durchgeschlagen. Das machte mir Spaß und lief ganz gut, deswegen hatte ich sogar eine Zeit lang eine eigene Fremdenführerfirma. Aber mein Traum zu der Zeit war, ein Buch zu schreiben. Also habe ich meine Firma verkauft und das Geld so eingeteilt, daß ich davon leben konnte, während ich das Buch schrieb. Mit den ersten Manuskripten ging ich zu einem Verleger, dem das Ganze gefiel und mich nebenbei fragte: "Wann soll das Buch denn fertig sein?". Ich antwortete "Na, in etwa fünf Jahren". Zum Glück war ich an einen guten Verleger geraten. Er rechnete mir vor, was ich mit dem Buch verdienen könnte, und daß mich das Honorar auf gar keinen Fall fünf Jahre ernähren würde.

Zu dieser Zeit hatte ich mir gerade einen Computer gekauft, um mein Buch mit einer Textverarbeitung zu schreiben. Ein Freund von mir schenkte mir dazu ein "Zork". Ich war vollkommen fasziniert, sagte mir aber: "Das kannst du auch! (und da verdient man sicher nicht schlecht)".

POWER PLAY: Also hast Du Infocom angerufen und gefragt, ob sie noch einen Autoren brauchen?

BOB BATES: Nein, so war es nicht ganz. Ich dachte mir, ich mache meine eigene Firma für Adventures auf, weil ich doch andere Spiele als Zork im Sinn hatte. Aber ich wollte nicht ganz bei Null beginnen. Also sagte ich mir: "Vielleicht verkauft mir jemand sein Entwicklungssystem." Ich rief einfach mal bei Infocom an. Zuerst war ich schockiert: Ich sprach mit dem Geschäftsführer und sagte offen heraus: Ich will Euer Entwicklungssystem kaufen und eigene Spiele machen. Ich erwartete hysterisches Gelächter oder zumindest, daß die ganz schnell wieder auflegen. Ganz im Gegenteil, sofort zeigte Infocom Interesse: Was für Spiele sollten das sein, warum wären sie anders, wie gut könnte ich programmieren... Am Ende des Gesprächs hatte ich eine Einladung für ein Vorstellungsgespräch.

POWER PLAY: Aber um auf die Frage mit der "Geschichte" zurückzukommen...

BOB BATES: Während meiner Zeit als Fremdenführer mußte ich mich zwangsläufig mit amerikanischer Geschichte auseinandersetzen, das wollten die Touristen ja wissen. Da begann mir Geschichte auf einmal Spaß zu machen. Ich hab immer mehr Geschichtsbücher gelesen und daraus ein kleines Hobby gemacht. Meine Spiele haben deswegen viel mit Geschichte zu tun, weil mir das Thema gut liegt und sich dann natürlich einfach ein Adventure schreiben läßt. Das war ja auch das "Neue" an den drei Spielen, die ich für Infocom schreiben wollte.

POWER PLAY: Drei? "Sherlock Holmes", "Arthur" und...

BOB BATES: Das dritte wäre ein Robin-Hood-Spiel gewesen, aber das war noch lange nicht fertig, als Infocom endgültig zumachte. Ich wollte zuerst dieses Spiel bei Legend zu Ende führen, aber dann wurde doch "Timequest" daraus, um mehr Leute anzusprechen. Ich muß zugeben, daß reine Geschichtsspiele sehr langweilig

wären. Science-fiction ist hingegen spannend. Also habe ich die Zeitmaschine als Aufhänger für ein Spiel benutzt, das jede Menge leicht vedauliche Geschichte bietet. Robin Hood ist ja auch in einer Episode kurz enthalten.

Man muß halt immer die Balance halten zwischen einem Spiel, das dem Programmierer gefällt, und einem Spiel, das sich gut verkauft. Eine Handlung, die den Spieler anspricht, ist ohne spielerisches "Fleisch" drumherum keine Garantie für Erfolg. Aber wenn das Fleisch kein vernünftiges Handlungsgerippe hat, mag es noch so gut sein: keiner wird das Spiel kaufen.

POWER PLAY: Eine knifflige Frage: Wie gut ist Euer Parser gegenüber dem von Infocom?

BOB BATES: Das kann man so nicht beantworten. Unserer ist anders aufgebaut, weil er nicht, wie der von Infocom, an 8-Bit-Computer mit 64 KByte RAM gebunden ist. Außerdem haben wir viele Dinge anders angepackt als Infocom. Einige wirklich ausgefeilte Sachen des Infocom-Parsers packt unserer nicht; aber das sind Dinge, die praktisch nie in einem Adventure auftauchen.

Entscheidender als der Parser an sich ist sowieso immer, was der Designer aus dem Parser macht. Ein Beispiel: Die Wortlisten unserer Spiele sind so abgestimmt, daß es viele Wege gibt, eine Aktion auszulösen. Wir packen viele Synonyme für die Objekte rein. Wenn im Spiel immer nur von Gardinen die Rede ist, bauen wir trotzdem das Wort "Vorhang" in die interne Wortliste ein, weil manche Leute zwar Gardine verstehen, aber beim Sprechen immer Vorhang verwenden. Solange man beim Eintippen nicht auf "Ich verstehe dich nicht" stößt, sollte den Spieler der Parser gar nicht auffallen. In dieser Hinsicht haben wir unsere Hausaufgaben gemacht.

POWER PLAY: Es mehren sich Gerüchte, daß Legend-Spiele demnächst auch für den Amiga kämen. Was ist da dran?

BOB BATES: Wer setzt denn solche Gerüchte in die Welt? Gearbeitet wird zur Zeit nicht an Amiga-Versionen, nachgedacht natürlich schon. Wenn wir Umsetzungen machen sollten, dann als erstes auf den Amiga, das ist klar. Aber im Augenblick können wir uns Amiga-Adaptionen noch nicht leisten.

Wir sind eine junge Firma und müssen auf jeden Cent achten. In Europa, dem großen Amiga-Markt, müssen wir erst richtig erfolgreich sein, damit sich die Umsetzung lohnt — denn, wenn wir umsetzen, dann richtig und nicht halbherzig. Eine technisch gute Amiga-Version würde aber einiges kosten.

POWER PLAY: Eure Benutzerführung, die ohne Eintippen auskommt, wäre ja auch auf die neuen Videospiele umsetzen, zumindest auf die mit CD-ROM...

BOB BATES: Das ist richtig, aber das war nicht unser Ziel. Als wir mit Legend loslegen wollten, habe ich erstmal ein paar Freunde eingeladen, Adventures zu spielen. Die Idee sprach sie an und sie legten los: "Also ich will mal den Ball nehmen." Der rechte Zeigefinger streicht über die Tastatur, findet das "T", drückt die Taste. Dann suchen die Augen das A, der Finger kommt nach, wieder eine Taste. Bis der Befehl "take ball" eingetippt war, vergingen manchmal gut und gerne 30 Sekunden. Da dachte ich mir: Die Leute werden nie ein Adventure zu Ende spielen. Irgendwann sind sie von der Tipperei frustriert.

Aber die reinen Symbolspiele sprechen mich auch nicht an. Zum einen sind die Spiele nicht flexibel genug. Es gibt zu viele Beschränkungen bei den Puzzles, wenn es nur "take", "drop" und "use" gibt. Und zum zweiten bin ich nun mal ein schneller Tipper. Ich kann komplizierte Eingaben schneller machen, als jeder normale Mensch mit einer Maus über den Bildschirm fährt. Und es gibt auf der Welt noch mehr Leute, die Adventures mit Texteingabe mögen.

POWER PLAY: Hast Du konkrete Pläne?

BOB BATES: Ja, aber die will ich noch nicht verraten, damit mir die Konkurrenz nicht zuvorkommt. Laßt Euch überraschen.

Das Interview mit Bob Bates führte Boris Schneider.

CRÈME DE

1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



LEMMINGS

Seit Erscheinen voll dabei — Lemminge an die Macht

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(3) Lemmings	MS-DOS	92%	10/91
2	(6) Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
3	(5) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
4	(4) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
5	(2) Lemmings	Amiga	92%	2/91
6	(1) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
7	(7) Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91
8	(8) Bane of Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
9	(—) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
10	(9) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
11	(16) Silent Service II	Amiga	87%	9/91
12	(12) Sim Earth	MS-DOS	87%	6/91
13	(15) Links	MS-DOS	87%	4/91
14	(14) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
15	(13) Sim Earth	Mac	87%	2/91
16	(11) Ishido	Amiga	87%	12/90
17	(19) Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91
18	(20) Spindizzy Worlds	Atari ST	86%	2/91
19	(18) Cadaver	Amiga	86%	1/91
20	(—) PGA Tour Golf	Amiga	85%	6/91

Ein neuer Redakteur — ein neues Layout. Ich hoffe, Euch gefällt die neue Crème de la crème. Beim C 64 ist leider das brillante Rollenspiel "Pool of Radiance" herausgefallen, es war bereits ein Jahr in der Crème de la crème. Schade, daß für diesen Computer in letzter Zeit so wenig Gutes erscheint. Stirbt da eine Legende? Die Special-Chart zeigt diesesmal die zehn besten Soundwertungen der Power-Play. *ri*

AMIGA

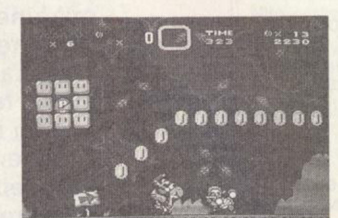
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(3) Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(2) Lemmings	92%	2/91
4	(4) Bane of Cosmic Forge	89%	5/91
5	(5) Silent Service II	87%	9/91
6	(6) Ishido	87%	1/91
7	(8) Spindizzy Worlds	86%	2/91
8	(7) Cadaver	86%	1/91
9	(10) Battle Isle	85%	10/91
10	(9) Turrican II	85%	4/91

ATARI

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	91%	10/91
2	(2) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(4) Chip's Challenge	83%	7/91
4	(3) Paradroid 90	83%	12/90
5	(6) Brat	80%	9/91
6	(5) Turrican	80%	12/90
7	(8) Flood	79%	9/91
8	(7) Turrican II	79%	4/91
9	(9) Flames of Freedom	78%	7/91
10	(10) B.A.T.	76%	1/91



1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO WORLD

Nintendos Meisterwerk auf dem Famicom — daran werden die Mitstreiter lange zu beißen haben

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(2)	Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91
3	(3)	EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91
4	(4)	Klax	Lynx	90%	12/90
5	(5)	Klax	PC-Engine	90%	12/90
6	(6)	Klax	Mega Drive	89%	12/90
7	(8)	Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(6)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
9	(14)	Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
10	(12)	Parodius	Game Boy	85%	7/91
11	(13)	PGA Golf Tour	Mega Drive	85%	5/91
12	(10)	F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
13	(11)	Shanghai	Lynx	85%	3/91
14	(—)	Nemesis II	Game Boy	84%	11/91
15	(15)	Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
16	(19)	Gynoug	Mega Drive	84%	4/91
17	(18)	Rainbow Island	Mega Drive	84%	1/91
18	(17)	Probotector	NES	84%	12/90
19	(16)	Hellfire	Mega Drive	84%	12/90
20	(20)	Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91

C-64

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(3)	Turrican II	81%	4/91
2	(2)	Atomino	81%	1/91
3	(4)	Buck Rogers	80%	4/91
4	(5)	Ultima VI	78%	6/91
5	(6)	Puzznic	77%	3/91
6	(7)	Centauri Alliance	72%	12/90
7	(8)	Bard's Tale III	71%	6/91
8	(10)	Creatures	70%	4/91
9	(9)	Tile	70%	1/91
10	(—)	Midnight Resistence	68%	1/91

MS-DOS

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2)	Lemmings	92%	10/91
2	(1)	Secret of Monkey Island	92%	1/91
3	(3)	Bane of Cosmic Forge	89%	2/91
4	(—)	SWOTL	88%	11/91
5	(4)	Wing Commander	88%	12/90
6	(8)	Sim Earth	87%	6/91
7	(5)	Links	87%	4/91
8	(7)	Command HQ	87%	3/91
9	(—)	Gunship 2000	85%	11/91
10	(9)	Red Baron	85%	4/91

SPECIAL

Platz	Titel	System	Soundwertung
1	Space Quest IV	MS-DOS	90%
2	Musha Aleste	Mega Drive	89%
3	Turrican II	Amiga	89%
4	Parodius	Gameboy	88%
5	Out Run	Mega Drive	85%
6	The Rise of the Dragon	MS-DOS	85%
7	Nemesis II	Gameboy	82%
8	Awesome	Amiga	81%
9	Tiger Heli	Mega Drive	80%
10	James Pond	Amiga	80%

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN

Hallo Clubfreunde, es wird wieder einmal Zeit für die große Gesamtübersicht sämtlicher Clubs in meiner Clubdatei, nach Postleitzahlen sortiert. Sie ist innerhalb des letzten halben Jahres so angewachsen, daß der zur Verfügung stehende Platz nicht reicht, sie alle auf einmal aufzulisten. Deshalb gibt es in dieser Ausgabe die deutschen Clubs bis zur Postleitzahl 6073. In Ausgabe 12 findet Ihr dann alle übrigen Clubs.

Ich möchte meine Bitte an alle wiederholen, die an einen Club schreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat. Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabeiwären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrüßungsbogen, der alle weiteren Modalitäten der Clubrubrik erläutert.

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik
Redaktion *POWER PLAY* . Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 . 8013 Haar

NEU-ZUGÄNGE

The Nintendo Punishers
Computertyp: Nintendo, Game Boy, Atari VCS 2600
Leistungen: Clubheft alle drei Monate, Fantreffs
Schwerpunkte: alles um Nintendo, Atari VCS, Game Boy
Mitgliedsbeitrag: jährlich 20 Mark
Anschrift: The Nintendo Punishers
Chris Bernbeck und Oliver Grünewald
Rimbergstr. 9
6301 Bieberland-Bieber

C-Club
Computertyp: PC C64
Leistungen: kostenlose Clubzeitung, Software
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark Rückporto monatl.
Anschrift: C-Club
Tobias Babej
Klosterweg 27
6302 Lich 6

Computer 2000
Computertyp: MS-DOS, C64
Leistungen: Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark oder ÖS 20,- monatl.
Anschrift: Lynxanier Lynx-club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Lynxanier Lynxclub
Computertyp: Lynx
Leistungen: Clubmagazin, Tips-Pool, Mailbox
Schwerpunkte: Versorgung mit neuesten Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark oder ÖS 20,- monatl.
Anschrift: Lynxanier Lynx-club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Die hessische Amis
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: 1/4 jährl. Clubzeitschrift, 1/2 jährl. Clubdisk, Spiel- u. Programmempfehlungen, Lösungshilfen, Einkaufstips
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährl.
Anschrift: Die hessische Amis
Andreasruh 27
(oder Talbrückenstr. 31)
6401 Uttrichshausen/Fulda

Mega Bombers
Computertyp: Atari 500 und 1040
Leistungen: Tausch von Software, Erfahrungsaustausch, Tips und Tricks, Lösungen
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark monatl.
Anschrift: Mega Bombers
Julius Quoon
Koblenzer Str. 16a
652 Limburg 3/ Staffel
Tel. 06431/6526

Death-Soft
Computertyp: C64
Leistungen: PD-Software, Programmierung in Basic und Assembler, Info-Disk
Schwerpunkte: Lösungen zu Adventures usw.
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Mario Overdick
Zur Marienau 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/1779

Compu-Soft
Computertyp: C64
Leistungen: PD-Ecke, Erfahrungsaustausch, Clubdisk 2x jährlich, Hitparaden
Schwerpunkte: Rollen- und Handelsspiele, Adventures
Mitgleidsbeitrag: 1 Mark halbjährlich oder 1.50 Mark jährlich
Anschrift: Compu-Soft
Patrick Eckert
Josefstr. 19
6642 Mettbach

Saarländischer Computer- u. Konsolenclub
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Leistungen: Hall of Fame, kostenl. Anzeigen, Leserhits
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Anfängerhilfen, Spieletips, Basic-Kurs
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: Saarl. Computer- u. Konsolenclub
Jan Weber
Mainzer Str. 21
6695 Tholey

Super Sega Club
Computertyp: Master System, Game Gear, Mega Drive, C64
Leistungen: Clubzeitung, Wettbewerbe, Tips & Tricks, Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: 1,25 Mark jährl.
Anschrift: Super Sega Club
Jan Jens Peter
Wormserstr. 128 a
6710 Frankenthal

Amiga u. C64 Lösungsclub
Computertyp: C64, 128, Amiga 500, 2000
Leistungen: Clubblatt, Clubdisk, Hitparade, Joystickreparatur
Schwerpunkte: Tips & Tricks, Einsteigerhilfen, Highscore, Spieletests
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: Amiga u. C64 Lösungsclub
Marc Kreimer
Gartenstr. 6
6751 Mehlbach

Club 68000
Computertyp: C- A500; A1000; A2000 und Weiterentwicklungen
Leistungen: jährlich wechselndes Überraschungsgeschenk (für 1990: dreimonatiges Probeabo der Clubzeitung; den Kick-ED; Alien Legion; Slider)
Schwerpunkte: Einkaufsgemeinschaft für alle Mitglieder
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark pro Jahr
Anschrift: Club 68000
Inh. St. Scholl
Badgasse 22
6908 Wiesloch
Tel. 06222/52658

James Lloyd Archimedes Club Deutschland
Leistungen: großer PD-Pool, Rabatte u. Sammelbestellungen, Hardware-Miet-Service, Scanner-Service, Mailbox, Arbeitsgruppen u. Projekte, verbilligte Zeitschrift A-Plus, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark jährl.
Anschrift: JLACD
Postfach
6926 Kirchardt-Berwangen
Mailbox 07266/2825, 2400BD, 8N1, 24h online

Diskette & Co
Computertyp: C64, MS-DOS, C128, NES, Game Boy
Leistungen: Flohmarkt, Demos, Spiele programmieren, monatl. Clubzeitschrfit
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: Diskette & Co
D. La Corte
Stettiner Str. 8
7141 Schwieberdingen

Phoenix Computer Club
Computertyp: Amiga; Atari ST; CPC; C64
Leistungen: Eigene Computerzeitschrift für jedes System alle 2 Monate; allgemeine Computerzeitschrift alle 2 Monate; Spielezeitschrift alle 2 Monate (Zeitungen im Mitgliedsbeitrag enthalten
Schwerpunkte: Informationen zwischen Spielern und Anwendern herstellen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Phoenix Computer Club
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Join the Union User Club
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: günstige PD's, Hilfestellungen, Clubrabatte, PD-Bibliothek
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: Join the Union
Kai Bühler
Postlagernd
D-7518 Bretten 1

Amiga Club Eppingen
Computertyp: Amiga
Leistungen: wöchentliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga
Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen Rohrbach

PC/CPC+Master Club
Computertyp: PC, CPC+, Game Boy, Atari 2600
Schwerpunkte: Spiele, Tips & Tricks, Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: 12 Mark jährl.
Anschrift: Master Club
Tobias Mursch/Sabo
Güterstr. 60
7530 Pforzheim
Tel. 07231/36833

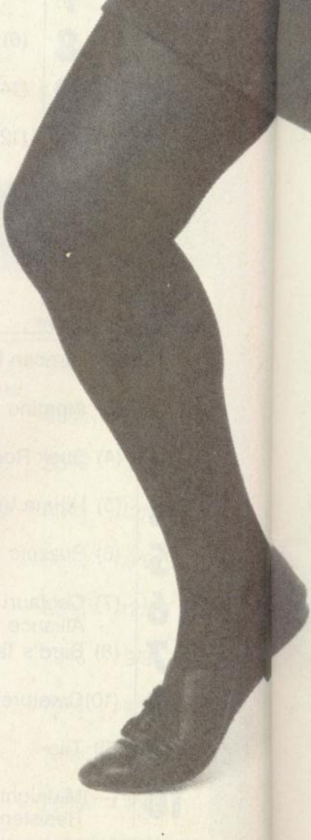
Action Tiger
Computertyp: PC, CPC, C16, C64, Amiga, Game Boy, VCS 2600
Leistungen: Spieletests, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark/Jahr
Anschrift: Action Tiger
Tobias Mursch
Güterstr. 60
7530 Pforzheim

Amiga Fighters
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: monatl. Clubmagazin, kostenlose Kleinanzeigen, Tips, Cheats, Leserhitparaden, halbjährliche Public-Domain-Disk
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.
Anschrift: Amiga Fighters
Andreas Dubois
Starenweg 9
7930 Ehingen

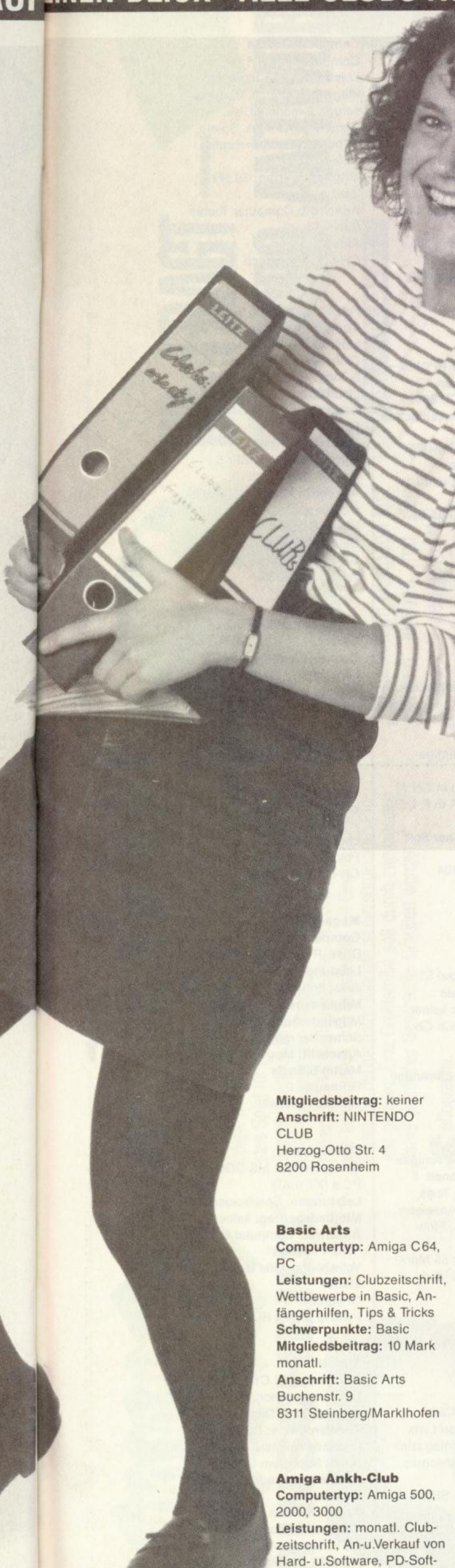
Computerclub "Leisure Suit Larry"
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, MS-DOS
Leistungen: Lösungen, Clubzeitung, PD, Hotline
Schwerpunkte: Sierra-Adventures
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Larry, the Club
Tobias Billstein
Kernerweg 10
7920 Heidenheim 5

Infinity Computerclub
Computertyp: Amiga; MS-DOS; C64; C128
Leistungen: Monatliches Infoblatt; Wettbewerbe;
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen; Wettbewerbe; Hardwarevergleich; Spieletips- und Lösungen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Infinity Computerclub
Thomas Stepphuhn
Sechslindensteige 9
7798 Pfullendorf

Nintendo Club
Computertyp: Nintendo, PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift
Schwerpunkte: nicht bekannt



AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE



Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: NINTENDO CLUB
Herzog-Otto Str. 4
8200 Rosenheim

Basic Arts
Computertyp: Amiga C64, PC
Leistungen: Clubzeitschrift, Wettbewerbe in Basic, Anfängerhilfen, Tips & Tricks
Schwerpunkte: Basic
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark monatl.
Anschrift: Basic Arts
Buchenstr. 9
8311 Steinberg/Marklhofen

Amiga Ankh-Club
Computertyp: Amiga 500, 2000, 3000
Leistungen: monatl. Clubzeitschrift, An-u.Verkauf von Hard- u.Software, PD-Softvertrieb, Hotline, Anfängerhilfen
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark monatl.
Anschrift: Amiga Ankh Club
Marc Fischer
Buchenstr. 9a
8311 Altfrauenhofen

Amiga Dotty Club
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Leistungen: News, Spieletests, Specials, Preisausschreiben, Hitparade, Highscores, Comic
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Puricellistr. 14
8400 Regensburg

Damocles Userclub
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubdisks; Spieletests
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch über ernsthafte und spielerische Computeranwendungsbereiche
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Damocles Userclub
Jörg Rauh
Bauerngässl 9
8400 Regensburg

SSC Software Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: eig. PD-Serie, Assemblerkurse
Schwerpunkte: PD, Programmieren in Assembler, Anfängerhilfen
Mitgliedsbeitrag: Rückporto
Anschrift: SSC Software Club
Ulf Zschuckelt
Karl Marx Str. 1
O-8403 Nünchritz

ALF PC
Computertyp: PC
Leistungen: Spieletips
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl. für Clubspiele
Anschrift: ALF PC
Thomas Alt
Schulstr. 9
8441 Rattiszell

The best players
Computertyp: C64
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spielen, Spiele programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: The best players
Christian Neusser
Waldarichstr. 8
8523 Baiersdorf

Off Videospielclub
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Leistungen: monatl. Videospielmagazin
Schwerpunkte: Tests, Spieletips, News
Mitgliedsbeitrag: ist im Magazinpreis enthalten
Anschrift: Off Videospielclub
Uwe Kraft
Peter Schneider Str. 6
8700 Würzburg

Virus
Computertyp: Atari 1040 ST (E), C64
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Basicprogrammierung
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Marcus Eller
Hauptstr. 12
8701 Allersheim
Tel. 09336/503

Sierra-Adventure-Club
Computertyp: IBM-PC, 5 ¼ Zoll
Leistungen: monatl. Clubdiskette mit Lösungen, Tips und Abspeicherungen, PD-Clubsammlung
Schwerpunkte: Aktuelle Lösungen und Tips zu Adventures von Sierra und Lucasfilm
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.
Anschrift: Sierra-Adventure-Club
Markus Jordan
Jahnstr.47
8832 Weißenburg

Computerclub Dillingen
Computertyp: Amiga; C64; Atari ST; MS-Dos
Leistungen: Btx-erreichbar (Nr. 09718116)
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1
Computertyp: PC-Engine
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: vierteljährlich 15 Mark
Anschrift: PC-Engine Club No 1
Wolfgang Schändle
Postfach 322
8938 Buchloe

Computerclub Mindelheim
Computertyp: C64, Amiga
Leistungen: monatl. Clubzeitung, 1/4jährl.Clubzeitschrift, Programmiersprachen
Mitgliedsbeitrag: Abnahme der Zeitschriften
Anschrift: Computerclub Mindelheim
Nils Sautter
Scheifelstr. 5 c
8948 Mindelheim

Amiga Club Österreich
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubmagazin, tägliche Hotline, billigere Hardware, Workshops und Schulungen, Anfängerberatung, Tips und Tricks, VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 120.- Schilling im Jahr (bis 27 Jahre), ansonsten 350,- Schilling
Anschrift: Amiga Club Österreich
Kirchengasse 27
A-1070 Wien

The Outrunners, Austrias Sega Group
Computertyp: Sega Mega Drive, Master System
Leistungen Clubzeitschrift, Hotline, Tips und Tricks, Problemhilfe, Verlosungen, Messebesuche
Mitgliedsbeitrag: 30 Mark, bzw. 200 Schilling
Anschrift: The Out Runners
Postfach 10
A-1096 Wien
Hotline (jeden Donnerstag, 20-22.30h): A/0222/3406 97

MBE/MSX Computerclub Wien
Computertyp: MSX
Leistungen: Clubtreff alle 2 Wochen, Software, PD, Vorträge, Kurse, Tips & Tricks, Gruppenarbeit, Clubmagazin, Diskussionen
Mitgliedsbeitrag: ÖS 200.-, 30 Mark jährl.
Anschrift: MBE/MSX Computerclub Wien
Peter Lechner
Justgasse 29/22/12
A-1210 Wien

The New Alex Kidds
Computertyp: Sega Mega Drive
Leistungen: vierteljährl. Club-Fanzine, wöchentl. Hotline, 3-4x jährl. Gewinnspiele, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 43 Mark/ 43 SFR/ 300 ÖS
Anschrift: N.A.K.S
The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

Lynx-Club
Computertyp: Lynx
Leistungen: Mailboxbrett, Treffen, Tips & Tricks Pool (alle 2 Monate), Zeitschrift
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark bzw. 20 Schilling monatl.
Anschrift: Christain Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3
Internat. Lynx-Club
Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl

CDI-Software Austria
Computertyp: Amiga, PC
Leistungen: eig. Kataloge, neueste Software, Einsteigerhilfen, Spiele, Anzeigen, PD-Soft, Spiele-Abo
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark oder 25 ÖS monatl.
Anschrift: CDI-Software
Postfach 27
A-4650 Lambach

Vasc
Computertyp: Atari ST, Schneider CPC 464
Leistungen: Clubmagazin alle 3 Monate, Tips, Pokes, Cheats, Tausch von Eigenprodukten, Bibliothek
Mitgliedsbeitrag: pro Jahr 18 Mark od. ÖS 120,- od. SF 17,-
Anschrift: Vasc
Sascha Opperer
Daleu 470
A-6773 Vandans

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLU

RiP Amiga Computer Club
Computertyp: Amiga 500, 2000
Leistungen: monatl. Zeitschrift, Spieletips & Tricks, Erfahrungsaustausch, Hardwarebazar, Spiele- u. Programmiermeisterschaften
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark oder 15 Schilling monatl.
Anschrift: RiP Amiga Computer Club
Akim Kohlmayr, Hub 113, A-8046 Graz
Guido Jakosch, Hub 100, A-8046

Blue Danube ATARI Club
Computertyp: Atari ST/XL/XE und VCS 2600
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung
Schwerpunkte: Einsteiger-Hilfen, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 300 öS
Anschrift: Blue Danube Atari Club
Dieter König
Jaxstr. 6
A-8642 St. Lorenzen
Tel. 03864/2545

Insulaner Soft
Computertyp: Amiga 500, 2000
Leistungen: Billige Hard- u. Software
Schwerpunkte: Amiga-spiele
Mitgliedsbeitrag: in CH 10 SF, in BRD 15 SF, in F, I, GB 15,- SF
Anschrift: Insulaner Soft
Reto Roncelli
OB. Aareggweg 104
CH-3004 Bern

DaMaCh Co.
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Spiele
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: DaMaCh Co.
Daniel Michel
Höheweg 16
CH-3037 Herrenschwanden

A.C.S
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: 3 monatl. 2 Disks, Lösungen, Tests, Einsteigerkurse, Anzeigen, Beratung, Treffen, Flohmarkt
Mitgliedsbeitrag: 55 Mark. 55 SFR, 425.- ÖS jährl.
Anschrift: A.C.S.
Patrick Kämpfen
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund

Swiss Lynx Info-Club
Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Clubmagazin mit Anzeigen, Highscores, Tips, Tests
Mitgliedsbeitrag: SFr 12.- jährl.
Anschrift: Swiss Lynx Info-Club
c/o Eugene Rodel
Saengeliweg 45
CH-4900 Langenthal

Computer Trouble
Computertyp: C64
Leistungen: nur Schweizer Mitglieder, monatl. Clubzeitschrift, 2-monatl. Disk, Tests, Tips, Demos, Spiele, Hitparade, Gratisinserate, Hilfen zu Spielen
Mitgliedsbeitrag: 30 sFr jährl.
Anschrift: Computer Touble
Silvio Alberti
Alpenblickweg 10
CH-5022 Rombach

Falcon Softworks Members
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Wettbewerbe, Clubzeitschrift, Hotline, Tips & Tricks, Tauschbörse, Komplettlösungen, Hitparade
Schwerpunkte: Adventures, Flug- u. Wirtschaftssimulationen, Strategy
Mitgliedsbeitrag: SFr 5,- monatl., SFr 50,-jährl.
Anschrift: Falcon Softworks Members
Silvan Gärtner
Blumetshalde 9
CH-8421 Dättlikon
Tel. 052/312233

Atari Club Zürcher Oberland
Computertyp: Atari ST/TT
Leistungen: Workshops, Verkauf von Hard- u. Software, zweimonatl. Treffs, Kurse
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Hilfen für Anwender und Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: 24 Franken jährl.
Anschrift: Atari Club Zürcher Oberland
Postfach 59
CH-8606 Greifensee

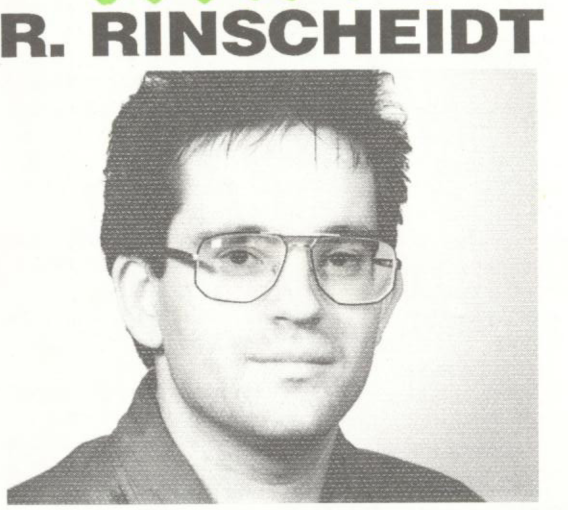
Mega-Club
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Clubtreffen
Mitgliedsbeitrag: keiner; Mitgliedschaft nur für Schweizer möglich
Anschrift: Mega-Club
Martin Brändle
Grünaustr. 2
CH-9204 Andwil

The Pioneers
Computertyp: MS-DOS-PC's (XT u.AT)
Leistungen: Spieletausch
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Computer Club "The Pioneers"
Volkshochschule Urania Meran
Ortweinstr. 6
I-39012 Meran (BZ)

Star Bit Club
Computertyp: C64, C128
Leistungen: monatl. Diskmag mit Tips, Demos, News
Schwerpunkte: Denkspiele, Rollenspielenews, Jump'n Runs, Shoot 'em Ups
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark/ Gulden jährl.
Anschrift: Star Bit Int.
Kennwort:Victory
De Wieken 66
NL-6581 DH Malden
Hotline zu Spielen:
NL-080-58 21 85

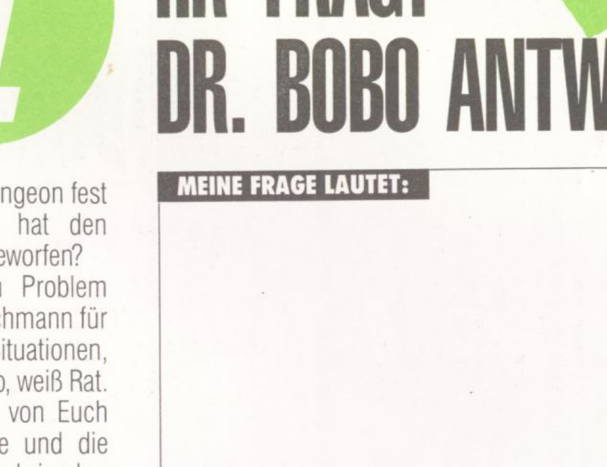
WHO IS WHO?

R. RINSCHEIDT



Rüdiger Rinscheidt, Kopf und Gründer der Strategiespielschmiede German Design Group, wurde am 23. 8. 1965 in Dortmund geboren, durchlief die übliche Schullaufbahn (bis zum Industriekaufmann) und schrieb 1988 unter den Eindruck amerikanischer Brettspiele mit "Deutsches Africa Korps" Warlord sein erstes Spiel für den C 64. Neben den darauf folgenden Eigenentwicklungen erstellten sein Team auch die C-64-Versionen zu "Rings of Medusa" und "Spirit of Adventure". Momentan arbeiten 14 Programmierer, sowie acht Grafiker und Musiker für die German Design Group, für die nächsten Monate ist ein ehrgeiziges Projekt geplant: Eine Großfamilie soll durch zweitausend Jahre westlicher Geschichte simuliert werden. *wi*

Softography:
Design und/oder Programmierung: Warlord (1988, C 64, Amiga), Deutsches Afrika Korps (1988, C 64, Amiga, MS-DOS), Sterne wie Staub (1988, C 64), Die dunkle Dimension (1989, C 64), Krieg um die Krone (1989, C 64), Schwert und Magie I (1989, 64), Manager (1989, C 64, Amiga), Schwert und Magie II (C 64), Rings of Medusa (1990, Umsetzung auf C 64), Die Erben des Throns (1990, C 64, Amiga, MS-DOS), Schwert und Magie III (1991, C 64), Conquestador (1991, C 64, Amiga, MS-DOS, Atari ST), Spirit of Adventure (1991, Umsetzung auf C 64)



IHR FRAGT — DR. BOBO ANTWORTET

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. *VW*

MEINE FRAGE LAUTET:

Mit 5 Mark dabei!

Muster

Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Master System** ❒ **Mega Drive** ❒ **NES**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,- liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift



Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play
Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? 1. Persönlich: zu erblinden. 2. Global ist's schon im vollen Gange: die Zerstörung der Natur.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Unsterblichkeit, dann hätte ich Zeit diese Frage zu beantworten
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Syntax Errors
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Unbezahlte Honorare
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Chris Foss, Andreas Adamek
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Pink Floyd und Marius Müller-Westernhagen
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Verständnis und Einfühlungsvermögen
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Am liebsten spiele oder entwickle ich Brett- oder Computerspiele
Ihr Lieblingsprogrammierer? Mark Baldwin
Ihr bestes Spiel? Conquestador
Ihr schlechtestes Spiel? Schwarzes Gold (zum Glück unveröffentlicht)
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Nobody is perfect
Ihr Lieblingsspiel? Starfleet II von Interstel
Ihr Hauptcharakterzug? Ehrlichkeit
Ihr größter Fehler? Sarkasmus
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Die Programmierer von Koei
Ihr Lieblingsschriftsteller? Larry Niven, Jerry Pournelle, Robert Niven
Was verabscheuen Sie am meisten? Der Versuch, anderen Leuten Leid zuzufügen, egal in welcher Form.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Stalin und Hitler
Das schlechteste Programmierteam? Derer gibt es zu viele...
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Da gibt's nichts zu bewundern: Jeder Krieg bringt ausschließlich Tod und Elend für alle. An "interessanten" Feldzügen fällt mir z.B. Waterloo ein.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Wir sind alle nur Menschen, Abbilder der Gesellschaft aus der wir kommen
Ihr Lieblingscomputer? Den gibt's noch nicht, gegenwärtig bevorzuge ich den Amiga 3000
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Australian Design Group
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Kurz vor dem Kollaps
Ihr Motto? Bitte nicht hetzen, wir sind bei der Arbeit und nicht auf der Flucht

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender
Name /Vorname:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:

Bitte frankieren, 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.
Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Februar-Ausgabe** (erscheint am 15.01.'92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 2. Dezember '91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **März '92-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Suche: Infocom-Adventure-Originale (logisch oder?). Tel. 0201/693395 (nur abends, fragt nach Udo)

Suche dringend das Spiel "Battletech" für C 64. Preis zweitrangig und nach VB. Anrufe ab 19 Uhr: Tel. 09527/361

Wer hat Panzer-Strike für den C-64 (dringend), gute Bezahlung (50 DM). Erreichbar von 13 - 14 Uhr unter Tel. A-00435/572/612645

Verk. C 64 II + Floppy 1541 + Mon. 1802 (leicht def.) + 150 Disks + 2 Orig. (Bloodwych, Curse) + 2 Diskboxen + 1 Joystick für VB 525 DM, Drucker Star LC-10 VB 200 DM. Denis Demmerle, Tel. 06232/28880 ab 19 Uhr

Suche Turrican 2, Toki, Lemmings und Rollenspiele. Verk. ein paar ältere Prg. Näheres bei Björn Schill, Dammteich 8, 2305 Heikendorf, Tel. 0431/243062

Verk. C 64 + Mon. + Drucker + 1541 + 1 def. Modul + Joystick + Orig.-Spiele (Wonderboy, Last Ninja II, Ace of Aces u.a.), VB 300 sFr. Yvo Bossard, Tel. 01/7611286

Grafik-Hardwarekarte für C 64/128, 24 Fonts a. Disk u.v.m., m. 8 K-Buffer, alle Centr.-Drucker, neu, VB 80 DM. Dirk Zimmermann, Glockenstr. 13, 4300 Essen 11, Tel. 0201/608579

Suche Pool of Radiance, Buck Rogers, Return of Medusa, Ultima I-VI, Knights of Krynn, Klax. Nur Originale!! Tel. 07303/7600

Verk. 3-D-Constr.-Kit 70 DM, kaufe Final Flight, Rings, Return of Medusa, Elvira, Ultima VI; für NES: Black Manta, Swords & Serpents, suche auch andere. Zahle bis zu je 40 DM. Tel. 02524/3856

Verk. Magic Disk 11/90, 1-7/90, je 7 DM, Game On 12/90, 1, 3-8/91 je 6 DM, Golden Disc 4-6, 9/91, je 16 DM, alles zus. 150 DM. Maik Gräbert, Fuchsbergstr. 16, O-3304 Gommern

Verk. C64 + 1541 + Minidrucker Citizen + Arbeitsdisks und Modul VB 370 DM. Tel. 05379/1225 ab 14 Uhr

C128, Floppy, Drucker, Mouse, Joystick, ca. 80 Disks, incl. Geos, Datasette u.a. Handbücher bzw. Lit. zu verk. (VB). Tel. 07771/4659

Verk. C 64, 1541, Data, 2-Joys, alles neuw., 100 % o.k. + Cass. + 60 Disks mit Box, z.T. mit brandneuesten Games, für nur 399 DM. J. Grosse, O-8400 Riesa, R.-Breitscheid-St. 11

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Farbmon. 1802, Maus, Mauspad, Abdeckhaube, 2 Joysticks, Diskettenbox, viele Spiele, Preis 600 DM. Tel. 02536/589

Suche Tauschpartner für C 64-Games. Habe Turrican II, North & South, Invest, ich suche Lemmings. Bitte nur in Österreich!! Mario Klaffl, A-3100 St. Pölten, Dodererstr. 6

Verk. C 128 D + Farbmon. 1901 + Spiele (FS 2, Ultima III, Geos), Protext + 2 Bücher, 64er Magazine, für ca. 750 DM (Spiele auch einzeln). Tel. 0551/793742

Verk. Orig.-Spiele: Jagd auf Roter Oktober, 25 DM, Night Rider (Flugsim.) 20 DM, Wargame Construction Set 20 DM, Pegarus Bridge 25 DM. Tel. 05734/61338, fragt nach Frank oder Dirk

The Music Studio, The Last Ninja, Gunship zu je 20 DM. Das große Basic-Buch C 128, C 128 für Einsteiger zu je 20 DM. Tel. 0821/722703

Suche unbedingt das Infocom-Adventure Lurking Horror für C 64 oder MS-DOS, bitte meldet Euch bei Mic. Tel. 0661/602896 (Sven)

Verk. C 64 mit Floppy & Geomouse & 49 Spielen mit Diskbox, 450 DM. Thomas Lehr, Tel. 07254/60718

Verk. 128 D + Mon. + Drucker (Schw./Weiß) + 200 Spiele (z.B. Transworld, Zack McKracken, Diskbox), div. Comp.-Lit. + Schnellmodul für VB 900 DM. Tel. 069/656222 Patrick

Verk. C 64 + 1541 + Datasette + Diskbox, Fernsehkabel, Spiele, z.B. Oil Imp., Winter Games, VB 400 DM. Tel. 02161/16945

Achtung Sammler!! Verk. Alter Ego (M) gg. Gebot. Antwort nur bei Gebotsannahme!! Albrecht Richter, Eichenstr. 3, 7527 Kraichtal-Menzingen

Wer verkauft seinen C 64 m. Disk bis zu 350 DM?? Thomas Kaubek, Zscheilaerstr. 75, O-8250 Meißen

Verk. C 64, Floppy, Datasette, 20 Orig.-Spiele, Resetschalter, Disk.-Box mit 50 Disks, verk. an Meistbietenden. Mo, Di, Samstags ab 19 Uhr Tel.: 07236/8623

Verk. C 64 Orig.-Games-Cass., z.B.: Bad Cat, Test Drive je 15 DM. Liste anfordern bei Thorsten Eggers, Oldendorp 44, W-3102 Hermannsburg

Verk. C 64-Tastatur II und Floppy, 1 Comp.-Joystick, Diskettenbox mit Disks + Locher für 529 DM. Erhan Ilter, Kaarsterstr. 5, 4040 Neuss 1, Tel. 02101/546754

Supergünstig!! Verk. C 64 II + Floppy 1570 + Drucker Seikosha SP-180-VC + 9 Orig. + Joystick für 400 DM. C. Walzl, Sonnenstr. 81, D-8031 Gilching, Tel. 08105/23779

Verk. Orig.-Spiele: Oil Imp., Kick Off 2, Manchester Utd. sowie England Champion Ship Special. Je 35 DM, zus. nur 130 DM. Meldet Euch unter 08134/7233

Verk. C 128 + Floppy 1571 wegen Systemwechsel für 200 DM, Top-Zustand. Schreibt an C. Kämper, Sperlingsweg 41, 5020 Frechen

Biete Turrican II, Ski or Die, Last Ninja III, Glücksrad, alles Orig., suche Invest, Vendetta, Crime Time, Manchester United Europe, Winzer. Uwe Baumann, Beethovenstr. 14, 9533 Wilkau/Haß.

Verk. C 64-Originale wie Turtles, Space Harrier usw., Preis auf VB, suche für PC-Engine Splatterhouse und Ninja Spirit. Tel. 0931/700972 ab 17 Uhr

Suche Secret of the Silverbl. + Dragon Wars + Buck Rogers (dt.) + Power Tips Nr. 1, 5 von 1991. Tel. 0231/692380

Verk. Orig. Software für C 64: Kampfgruppe, Panzer Strike, Rebel Charge, Warship, Carrier at War, Europe Ablaze, Omega, Elite, Starship, Gunship u.v.m. von SSI und SSG. Tel. 089/8201104

Hilfe!! Suche War in the South Pacific für C 64, zahle 50 DM. Kay Leube, Dr.-Th.-Haubach-Str. 9, 2080 Pinneberg, Tel. 04101/28759 oder 216397

Suche für meinen C 64 neue Software-Games, Listen an Cat-Man Lindner, Königstr. 55/56, W-1000 Berlin 39

Verk. C 64, 1541 II, 200 Spiele, Prg., Action Cartridge, Visa Star für 128er und Lektüre. Tel. 0221/742500 ab 18 Uhr

Suche zuverl. Tauschpartner für C 64! Dominik Oppermann, Theinfelderstr. 19, 8732 Seubrigshausen

Tausche Last Ninja und Last Ninja-Remix gg. Monkey Island u. Indiana Jones III. Anruf genügt, Tel. 02302/64982, nach Dennis verl., bitte nach 14 Uhr anrufen

Verk. versch. Spiele für C64, z.B. Sim City, Reederei, Chase H.Q., Das Magazin usw., für je 20 DM. Ralf Wagner, Germersheimer Str. 119, 6722 Lingenfeld, Tel. 06344/2009

C 64 - habe orig. Manch.-Utd. II, T.M.H.T., Flimbos Quest, Bubble Ghost, tausche gg. Orig. Super Wonder, P.P. Hammer, Toki, Mr. Heli. Tel. 09766/380 (ab 14 Uhr)

Tausche C 64-Disks (z.B. Turtles, After Buner), suche Monkey Island, Maniac Mansion, Sportdisks, tausche Nintendo NES-Spiele. Marcus Kröger, 7894 Stühlingen, Rappenhalde 2, Tel. 07744/5127

Verk. Last Ninja III (Orig.) 20 - 30 DM, suche S. o. Monkey Island, Kings-Quest 1-4, suche Ultima I-VI, Emmanuelle, Bard's Tale 1-3. Ulrich Schneider, Tel. 09542/1665 Scheßlitz

Verk. 45 Spiele (Disk/Tape) von 5-30 DM (AD & R-Type, Laser- Squad), Hörspielkass. und Comics, 20 Pf. - 5 DM; C 64-Zubehör abzugeben. Tel. 05553/2222 Lars

Suche Floppy 1541 II und die Spiele Buck Rogers dt., Swiv und Silent Service für je ca. 20 DM. Tel. 07228/2931 nach 18 Uhr

Verk. C 64, 1541 II, Farbmon. 1802, Orig.-Disks: Logical, Viz, Bat, Atomino, 3-D-Constr.-Kit, alle mit Anl., kpl. nur 650 DM. Tel. 02166/609537 Marcus

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II + ca. 100 Disks, Handbücher, Disk-Box, für 600 DM, halbes Jahr gebr., Tel. 05132/53229 ab 20 Uhr, Sascha Kobbe

Verk. Originale: Ultima VI für 50 DM, B. Rogers 45 DM, Star Flight 25 DM, S. Worlds I 25 DM, Roadw. Europa 40 DM, War o. the Lance 40 DM. Tel. 06235/6525 ab 19 Uhr, Andreas

Suche orig. Transworld, Zak McKracken und The Second Worlds. Tel. 02773/4693 (Daniel)

Verk. versch. Orig.-Spiele für C 64/C-128. Tel. 07952/5675 ab 18 Uhr

Verk./tausche Katakis, R-Type, Turrican, St. Dragon, The L. Ninja I + II, G. I.-Joe, Mafia, Hawkey u.v.m., Tel. 02104/46351 (fragt nach Markus). Verkaufe auch Datasette (DS)

Verk. Origiale! Fist 2, und World Games (Kassette) zu 15 DM, und U.S.S. John Young (Diskette) zu 20 DM. Tel. 05341/35996

Tausche C 64 II + Datenrecorder + 50 Games + Atari 2600 + 30 Games, gegen Schneider CP-6128. Suche A 500 oder 2000 + Zub. für 300 DM + Gameboy mit Tetris. Tel. 08261/4478

Verk. Iren Lord und Mit Jeans & Hellebarde (15 - 25 DM). Tel. 05257/2766 Daniel Brink, suche Pirates für MS-DOS

Suche!!! Suche dringend die Anleitung zu Rings of Medusa. Zahle gut! Meldet Euch bei: B. Aunecke, Tel. 02161/542975 tgl. ab 17 Uhr

Verk. Orig.-Spiele für C 64 auf Disk, habe z.B. Turrican I und II, Golden Axe, X-Out, Rainbow Islands, Rick Dangerous II usw., Tel. 0531/694938 von 19 - 20 Uhr

Verk. C 64 mit eingeb. Speeder und Resetschalter, dazu Floppy 1541 und Originale von Pipe Mania, Superst. Soccer, Rick II, und eine Diskbox, Preis VB 480 DM. Tel. 02267/3212

Verk. C 128 D + 10 Orig., Joystick, 170 Disks, viel Zub. (NP 1650 sFr.) für 700 sFr. Alles in gutem Zustand!! Tel. CH-086/22758 (Orlando Sgier, Schweiz)

Verk. C 64-Spiele (Orig. + Anl.), z.B. Ultima V, Rings of Medusa, Pirates, M + M II. Tel. 0211/575482

Verk. 128 D + int. Floppy 5,25" + Farbmon. 1802 + 2 Joysticks + Software + Zub., Preis VB 650 DM. Volker Nuenning, Nathmannsheide 27, 4404 Telgte 2

Verk. Orig.-Spiele von 10 - 30 DM: Death Kn., M + M II, Ultima 6, Red Storm, Rings of M., Times of Lords, Pirates, Sil. Service, Neuromancer + div. andere Games. Tel. 02963/2261 ab 19 Uhr

ACHTUNG!!! Suche für meinen Sohn (5. Klasse Volksschule) ein Englisch-Lernprogramm (C64) für Anfänger (1./2. Klasse). Muß nicht original sein. Tel. 089/6377596 abends

PowerPlay und 64er-Hefte Jahrgang 91 günstig abzugeben (50% v. NP). Tel. 089/6377596 (abends)

Amiga

Verk. Monitor 1802 für 320 DM, NP 598 DM. Geeignet für den A 500, 100 % o.k., Tel. 09181/20796

Verk. F-19, M-1 zu je 45 DM, R. Tycoon, 55 DM, P. Monger, 40 DM, X-Out, 20 DM o. tausche gg. Chaos St. Back, Eye at Beholder. Tel. 02151/505264 Benjamin

Wer erstellt mir gegen gute Bezahlung ein paar Graphiken? Schickt eine Demo-Disk mit 1-2 Bildern an: T. Schmidt, Birnbaumweg 5, 7800 Freiburg

Tausche orig. Harpoon gg. Battle of Brit. oder 688 Attack-Sub, oder verk. für 60 DM. Tel. 05625/217 ab 17 Uhr, Bernd Hoffmann, Schillerstr. 1, 3501 Naumburg 3

Verk. 3,5" interne Orig.-Floppy für A 500, 1000, neuw., NP 348 DM, für nur 200 DM. S. Löwe, Adolfstr. 69, W-4330 Mülheim a. d. Ruhr, Tel. 0208/34298

Battle Island 50 DM, Killing Game S. 25 DM, Megalomania 55 DM, Rock'n Roll 20 DM. Tel. 08341/2780

Verk. ext. 60-MB-Festplatte "Vortex System 2000" für A 500/1000, 10 Monate alt, NP 1800 DM, VB 1000 DM. Lars Kirch, Rulestr. 17, 6360 Friedberg, Tel. 06031/92338

Verk. Bundesliga Manager 30 DM, Dragon Wars 40 DM, Glücksrad 20 DM, Slaygon 10 DM, Cadaver 30 DM, Legend of F. 35 DM, Sim City (Terrained) 20 DM. Tel. 0231/5600817



Amiga

Verk. sehr gut erhaltenen Fischertechnik-Computing-Experimental- Baukasten für Amiga. Inkl. Software und Interface für 300 DM, NP 460 DM. Tel. 06854/8650

Toobin, Dragons Lair, UMS, Dynamite Dux, je 20 DM, suche PGA Golf. Tel. 04141/84693

Verk. A 2000 incl. PC-XT-Karte, Mon. 1084, 2 LW 3,5" + 5.25", Fachlit., Joystick, Mouse, Spiele, für 2000 DM. Tel. 089/872589 Marc

Verk. Orig.: Colossus Chess 30 DM, Imperium 30 DM, Kult 30 DM, Champions of Krynn 40 DM, Curse of the Azure Bonds 30 DM, Starlight 35 DM. Tel. 04532/21118 Boris

A 500, 1 MB, 20-MB-Festplatte, neu, Mon. 1084 S, Joysticks, Bücher, Maus, 9 Monate alt, Top-Zustand, VB 2000 DM. Tel. 0221/327120 tgl. von 14 - 21 Uhr

Verk. Orig. Bandit Kings of A., China, Powermonger, Harpoon, von 30 - 50 DM, suche orig. Railroad Tycoon, Genghis Khan, Winzer. Tel. 040/7104129 Jens Witten

Verk. orig. Amiga-Spiele, je nach Spiel 10 - 40 DM, z.B. F-19, Railroad Tycoon, Kaiser, Pirates, Ultima V, Falcon, Lemmings u.v.a., T. Stangel, Friedenstr. 21, 4630 Bochum 1

Verk. Silent S. II für 70 DM, A-10 Tank 65 DM, Monkey Island 60 DM, Great Courts II 55 DM, Indy 500, Killing Game, Team Yankee, Bat je 50 DM, Second World + Castle Mast. je 40 DM. Tel. 07031/604933 bis 21 h

Verk. Railroad Tycoon, M-1, F-19, F-29, A-10, Flightsim. IV, Pirates, Bandit Kings, PGA Tour-Golf, wegen Systemwechsel. Tel. 02541/81309 Adam

Verk. Orig.: Winzer 40 DM, Railroad Tycoon 40 DM, Emlyn Hughes 20 DM, Transworld 20 DM, Kick Off II 20 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. Amiga-Spiele: Secret of Monkey Island 60 DM, PGA Tour Golf 50 DM, Super M. GP 40 DM, Transworld 20 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Austria!! Suche Tauschpartner aus aller Welt. Kaufe auch Code für Imperium um öS 50. Söllinger M., Passauerstr. 1, A-4800 Attnang-P., Tel. 07674/33573

Verk. Larry III, Cadaver, Space Quest III, Operation Stealth, Knights of the Crystallion, je 50 DM, alles kpl. dt., Skull, Crossbones, Cruise for Corps je 40 DM. Tel. 06202/78476

Verk. A 500, Farbmon., 2 Joysticks, eine Menge Spiele, Bücher, alles miteinander für VB 1200 DM (NP 2000 DM), Alter 10 Monate. Tel. 08466/387, Daniel

Verk. The Third Courier 25 DM, Cyberon III 50 DM sowie für A 2000 ein Video-Modulator-Kit (TV-Mod.) für 50 DM. Tel. 069/769103

Verk. wegen Systemwechsel A 2000 mit 2 int. LW, Mon. und div. Disketten für VB 1600 DM. Tel. 734998 ab 18 Uhr

Suche Golden Axe, Monkey Island, tausche gg. Speedball II, Combo Racer, Carvup. Tel. 04954/7138

Die beiden Supergames Dungeon Master und Genius (kpl. in dt. Sprache), beide zus. für nur 50 DM + Porto, natürlich Orig., Tel. 08233/9695 (Manni)

Amiga + Zub. mit Garantie!! Z. Beispiel 512 KB RAM (A 500) für 695 sFr., ext. Floppy für 149 sFr., Disks zu je 0,88 sFr. etc,. Andreas Gächter, Kirchenried, CH-9475 Sevelen, Tel. 085/56491

Tausche Atari 520 (1 MB) + Floppy 314 + 354, Mon. SM 124, gg. Amiga 500 mit 1 MB und Mon., Tel. 0931/274077, 8700 Würzburg, Christoph verl.

Verk. Orig.-Games: Great Courts II, Bat 45 DM, Paradroid 90, Dragon Wars, Monkey Island, Indy 500, Elite, Combo Racer 40 DM, M-1 Tank 55 DM, Amer. Icehockey 65 DM, alles incl. Porto. Tel. 08223/3775

Verk. Orig. aller Art, z.B. J. Nicklaus Unlimited Golf & Course- Design, Champions of Krynn, Intern Soccer Chal., Rings of Medusa, Hanse usw., Tel. 05382/6106

Suche die neuesten A 500-Programme. Schreibt mit Liste oder Disk mit Liste und Preis an: W. Reisloh, Grunewald 49, 4600 Dortmund 14, Tel. 0231/235300

Biete orig. Monkey Island 45 DM, Loom 30 DM, suche Lost Patrol, Sword of Sodan, Millenium 2.2., Frenetic, Battle Isle, Turrican, II, Deuteros + Lynx-Games. Tel. 0621/791413

Suche dringend das Spiel Giana Sisters!! Hersteller Rainbow Arts. Andrea Frank, Gollierstr. 17, 8000 München 2

Austria!! Suche Tauschpartner aus Austria!! Bitte mit Liste. 100 % zurück. Adresse: Kohlhauser Jürgen, Unterbruch 141, A-8274 Buch bei Hartberg

Dringend!! Suche Buck Rogers und Eye of the Beholder. Zahle 50 DM je Game. Tel. 089/6096223 ab 16 Uhr, Gregor

Verk. orig. Colonels Bequest für 50 DM und orig. Neuromancer für 20 DM oder tausche Neuromancer gg. Orig. Faery Tale. Tel. 07222/29057

Verk. Larry II und III für 170 DM, Operation Neptune 40 DM, Winter Edition, Grand Slam, Spy vs Spy 65 DM, World Games 25 DM, P. O. W. und Gravity Force füer 80 DM, 100 % o.k, Tel. 0201/595878

Tausche Orig.-Spiele: habe Indy III-Adv., Great Coruts 2, New Zealand, Story; suche Silent Service II, Monkey Island, F-15 Strike Eagle II. Tel. 02675/1038 ab 20 Uhr

A 500 + 2 LW + 1 MB + Power-Erw. + Sampler + 3 Joysticks + Handbücher + 150 Disks + Diskbox + 8 Orig. + Philips-Farbmonitor für 1900 DM zu verkaufen. Tel. 0201/1063070

Verk. Amiga Action Replay II für nur 120 DM VB, verk. TV-Tuner für 100 DM. Tel. 02207/3243 Michael

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Maus, Star LC-10-Farbdrucker, 8 Joysticks, Video-Adapter, 21 Orig.-Spiele, VB 1500 DM. Tel. 05509/2318

Verk. Orig. für Amiga: Deluxe Paint III, Falcon, Indy, Last Crusade, Immortal, Pool of Radiance, Elite, alles 100 % o.k., Tel. 02161/208925 (Stefan Cadenbach, 4050 M-Gladbach)

Eye of the Beholder, Railroad Tycoon, Monkey Island, je 40 DM zu verk., Lemmings, Zak McKracken, Indy III je 30 DM zu verk., suche Bane of the Cosmic Forge. Tel. 0231/856966

Jack Nicklaus- Golf und Course Design inkl. 18 Zusatzkurse und Designdiskette für 120 DM zu verk., suche Bane of the Cosmic Forge und alle ADD Spiele. Tel. 0231/856966

Verk. A 500, 2 ext. LW 3,5 und 5,25", 1 MB, 1084 S-Mon., 1 Box mit 20 Orig., VB 1999 DM oder Tausch gg. PC-AT 386 oder 286 mit mind. 16 MHz, VGA-Karte + VGA Monitor. Tel. 09606/8978

Ich löse meine Softwaresammlung auf. jede Disk 3 DM!! Constantin Adler, Münchner Str. 7, 8195 Deining. Außerdem Bane o. the Cosmic Forge für 60 DM, Pool of Radiance für 50 DM. Tel. 08170/8075

Orig. Eye of the Beholder 40 DM, Dungeon Master 30 DM, Cosmic F. 45 DM, Bards Tale III 30 DM, Might und Magic II 25 DM, sowie andere Games ab 20 DM. Tel. 02871/46124

Verk. wegen Systemwechsel Amiga-Magazine 2/90, 11/91, St. 4 DM, und Amiga Joker 7/90, 9/91, St. 4 DM. Peter A. Krause, O-1123 Berlin, Alt-Karow 45/46

Verk. 50 Originale (Systemwechsel) für 30 DM bis 50 DM, z.B. F-15 II, Railroad Tycoon, Elvira, Bard's Tale I, Powermonger. Peter A. Krause, O-1123 Berlin, Alt-Karow 45/46

Verk. Originale: Altered Beast, Sidewinder (je 10 DM), Sinbad 20 DM, Carrier Command 30 DM, Joystick f. Flightsim. 80 DM. Tel. 02472/3643 Harald

Verk. A 500 + MB + Bootselector + Monitor 1084 S + Power Manager + Maus / Joystickumschalter, Joystickverlängerung, 4 volle Diskboxen + ca. 100 Zeitschriften, Bücher (3/4 Jahr alt). Tel. 0234/503562

Monkey Island, dt., für Amiga für 45 DM, Curse, Darwin je 25 DM, Tunder Force II 45 DM, PC-Engine: Son Son II, 30 DM, B. Ball 20 DM. Tel. 0621/584197

Verk. A 1000 mit 2 LW + 1,5 MB RAM 990 DM. Telefon: 0212/202583

Vekr. A 500, 1 Joystick, 80 Disks, 8 Orig.-Spiele, TV-Modul, 1 MB, Maus, Handbücher, Basic-Buch, für 1000 DM (VB). Alexander Küch, Helbraerstr. 45, O-4250 Eisleben

Verk. A 500 + TV-Mod. + 1 MB + Maus + Joystick + Fernseher (!) + Crazy Cars II für 999 DM. Tel. 08762/2158

Verk. Amiga-Orig.-Spiele zu Tiefstpreisen, z.B. Kult, Xenomorph, Deep Space, Carrier Command, Interphase, Leaderboard, teilw. f. 13 DM. Tel. 05103/8546 nachm.

Verk. orig. Amiga-Games, u.a. Hillsfare, Dragon Ninja, Populous, pro Spiel ca. 30 DM. Holger Schmithausen, Tel. 02238/7922

Suche Muds, Toki und Bundesl.-Manager prof., biete Metall Master und Great Courts II. Sebastian Marien, Tel. 06541/1363

Verk. Kings Quest 1-3 für 20 DM und TV-Modulator für 40 DM, suche auch Tauschpartner. Verk. C 64 mit Datasette. Preis VB, auch Ersatzteile. Tel. 02351/76381 (Kai verl.)

Suche Superstar Eishockey, biete Lemmings, Kick Off 2, Hydra. Tel. 08032/5391 Michael

Orig. je 20 DM, Carvup, James Pond, Flood, Pang, Toki, Fred, Ivanhoe, Kingchild, Ghost'n Goblins, Apprentice, Twinworld, Satan, nur gg. Vorkasse. R. Simon, Im Rott 6, 4100 Duisburg 18

Suche Tauschpartner für Amigasoft, 100 % Antwort. Listen an: Alexander May, Martin-May-Str. 15, O-8361 Sebnitz

Verk. Turrican II für 35 DM, Hero Quest für 55 DM oder zus. für 80 DM. Tel. 0711/328876 (erreichbar ab 14 - 16 Uhr, nach Stefan fragen)

Verk. eim paar Games für den Amiga!! U. a. auch Demos! Info bei H. Dengler, Reuterstr. 12, W-5300 Bonn 1, RP

Suche Demos und Spiele für meinen Amiga 500. Zum Kauf oder Tausch. Meldet Euch bei Jens Matzke, Birkenweg 14, 2840 Diepholz, 100 % Antwort

A 500 zu verk. + 2. LW 3,5" + Speichererweiterung + Mon., Maus, Mauspad, div. Prg. (DPaint II, Cadaver u.v.m.), VB 1300 DM. Wolfgang Trapp, Tel. 07159/2588

Suche dringend Bards Tale I, Millenium 2.2, zahle sehr gut. Verk. M + M II für 35 DM. Tel. 05037/3509

Verk. A 500, 1 MB, FArbmon. 1084, 9-Nadel-Drucker, 2. LW, Kick 1.2 + 1.3, Joystick, Lit., Maus, 60 PD-Disks, 18 Orig., NP 2900 DM, VB 1800 DM. Tel. 0821/484870

Amiga-User sucht Tauschpartner aus aller Welt. Listen an: Ernest Protiwinsky, St.-Jakober-Str. 3, A-9400 Wolfsberg/ Kärnten (Austria)

Verk. A 2000 B mit XT-Karte, 20-MB-Harddisk, Flicker-Fixer von Microway und 2 int. 3,5"-Floppys für 1500 DM. Tel. 07081/2043 ab 18 Uhr

Verk. Orig. Amiga-Spiele: Dragonflight 40 DM, Monkey Island, F-15 Strike Eagle 50 DM, tausche auch gg. Railroad Tycoon, Battle Isle, G. B. Wars od. Silent Service II. Tel. 02226/12052

Verk. Space Quest II 50 DM, Conquest of Camelot 40 DM, Sega Master Mix 30 DM, Player Manager 25 DM, X-Out 10 DM, Hound of Shadow 20 DM. Tel. 06782/7840 (Jörg verl.)

Verk. Bards Tale 1 + 2, Reisende im Wind, Obitus, C. of Camelot, Damocles, Rick 2, Ultima V, L. O. F., Infofoms u.v.m., suche größere Spieleposten. Tel. 0271/355297

Suche Farbmonitor + ext. LW + eventuell Festplatte für A 500, alles 100 % o.k., Angeb. an: R. Mieth, Bahnhofstr. 24, O-2152 Woldegk

Verk. Orig.-Spiele für Amiga: Bane of Cosmic Forge, Bard's Tale III, Ulima V, Champions of Krynn, Dragonflight, Maniac Mansion. Tausche gg. Eye of Beholder, Fate. Tel. 0631/68305

Suche Populous, W. Gretzky Hockey + Simulator, Crown, Loom, Escape from the Planet o. the Robot Monsters. Tel. 04361/1238

Verk./tausche Originale: z.B. UMS II, Warlords, Simulcra, Pirates, F-29, M-1, Mig-29, Bane of the Cosmic, Omega, Operation Spurance, Interphase etc., Tel. 07151/24356

Verk. orig. Budokan, Imperium, Pool of Radiance, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, alle dt., für 30 - 50 DM. Tel. 06185/2925 ab 18 Uhr

Verk. oder tausche ca. 50 Orig.-Spiele, z.B. Great Courts II, Fugger, Vermeer, Ports of Call, Battlehawks, Gunship, Invest, Stadt der Löwen u.v.a., Tel. 040/894763 (bitte nur am Wochenende anrufen)

Tauschpartner im Raum Köln/Frechen/Bergheim gesucht für Amiga. Tel. 02234/38435 Markus verl., (Treffen, wenn mgl.)

Verk. Elvira, Unreal, F-19 Stealth Fighter je 50 DM, Dungeon Master 40 DM, Champions of Krynn 35 DM, alle Prg. in Top-Zustand, Björn. Tel. 02241/334128

Verk. Orig. Bard's Tale III und Might and Magic II für je 50 DM, Faerytale und Power Drift je 30 DM, suche Orig. Fate-Gates of Dawn, biete 50 DM. Tel. 02242/82313 Joachim

Zu verk. Multi CD Player CDV 475 von Philips mit Fernbedienung (3 Mon. alt), orig. verp., NP 1499 DM, VHB 1250 DM. Tel. 06027/8343 Andy ab 19 Uhr

Suche Leisure Suit Larry Tripple-Pack, biete bis zu 100 DM. Tel. 029411/4361

Verk. die Orig. Monkey Island 40 DM, Space Quest III 35 DM, Larry I + II je 35 DM, Devpac 2.0 100 DM, DPaint II 30 DM, Klax 20 DM, Theme Park M. 20 DM. Tel. 0521/491647 Dirk

Achtung!! Verk. A 1000 + Mon. + 2 ext. Floppys + Sidecar (auch für A 500), voll PC- u. IBM-komp., auch einzeln. Super-Preis, incl. Soft und Bücher. Detlef, Tel. 06461/88343

Verk. A 500 + 1 MB + Maus + Mon. 1084 + 2 Joystick + Diskbox + A-Basic-Buch + Disks + Abdeckhaube + Bootselector, für 1500 DM. M. Mohrmann, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark, Tel. 05163/6272

Computergirl sucht Freundin A 2000 + 1084, mgl. mit Zub., Software, laßt mich nicht hängen, Boys and Girls. Stephanie Feder, O-7271 Benndorf Nr. 11 a

Zu kaufen gesucht für A 500: BTX-Modem mit ZZF, Philips AV 7300, Codes zu Sim City: Ancient- und Future-Cities. Daniel Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Verk. Block Out, Sim City, Bundesligamanager, pro Spiel 20 DM, suche Tauschpartner für neue Spiele. Schreibt an: Kai Magel, Gerhardt-Hauptmann-Str. 24, 6301 Pohlheim 1, 100 % Antwort

Verk. A 500, 20-MB-Platte + 1 LW + Farbdrucker + viele Spiele und Programme. Tel. 0711/428294 Thomas

Verk. Leg. of Faerghail für 35 DM (orig. kpl. dt. mit Handbuch) oder tausche gg. Ultima V, Dragonflight, Wing Commander. Tel. 02402/30439 Frank

Verk. A 500, 1 Mon. alt, Speichererw. 512 KB, Maus, Farbmon. 1084, für 900 DM. Tel. 0641/81641 Matthias

Verk. Orig.: Deluxe Paint III 149 DM, Deluxe Video 139 DM, PGA Tour Golf 45 DM, Lemmings 40 DM, Chips Challenge 35 DM, Italy 90 30 DM, Beach Volley, Dragon Spirit je 20 DM. Tel. 09221/5234

Tausche Eisenbahn Spur N gg. A 500 + Fernsehadapter + 1 MB RAM + 24-Nadel-Drucker, wenn mgl. 2. LW (Eisenbahn-Neupreis 2400 DM). Tel. 02482/789 oder 7385

Verk. Genghis Khan, Powermonger, Legend o. Faerghail, Paradroid 90, Bloodwych, F-16 Falcon M. I, Originale. Tel. Freitag ab 18 Uhr: 030/6946289 Bastian

Verk. A 500 + Mon. 1084, 1 MB RAM, Floppy 3,5", Joystick, Lit., Dungeon Master, Spindizzy Worlds, Preis VB. Holger Münx, Tel. 0208/491434

Verk. (Spiele, Anwenderprg., Bücher) ab 5 DM, z.B. Beckertext II 150 DM, Superbase 50 DM, Spherical 15 DM, M1-Tank 60 DM. Liste bei D. Adler, Bahnstr. 17, 5132 Übach-Palenberg

Verk. Orig. Spirit of Adventure, Eye of the Beholder, Powermonger, The Return of Medusa und Captive. Tel. 06421/41164

Originale ab 20 DM: Block Out, Impossamole, ab 30 DM: Toki, Battlestorm, James Pond, Champions o. Krynn, Immortal, Bards Tale III, Turrican II. Tel. 0221/681897 ab 18 Uhr

Verk. orig. F-19, Alf II, F-15 II, M1-Tank Platoon, Tower Fra, Airborne Ranger, Red Storm Rising, Their Finest Hour, Tie Break, Dino Wars, je 40 DM, Rabatt mögl., Tel. 0211/655102

Verk. Nam, Wolf-Pack, Lemmings, Powermonger, Their Finest Hour, Trans World, Invest, Monkey Island, M1-Tank Platoon, Battle Command, It came from the Desert, Hanse, Vermeer, je ca. 40 DM, 3D- Construction- Kit ca. 90 DM. Tel. 02985/416 Matthias

Verk. orig. Amiga-Spiele:, Fate (1 MB) 55 DM, F-15 Strike Eagle II, 55 DM, Lotus Esp. II, Battles Isl. je 50 DM. Tel. 08671/20985 Stefan

Verk. A 500 mit 1084 S- Mon. + jede Menge Games (Powermonger, Monkey Island etc.). Tel. 06401/6156 (Preis 1050 DM)

Verk. Orig. Monkey Island, Great Courts II, Flugsimulator II m. Scen.- Disks (Japan Europa, Hawain u. Detroit), Cougar Force, Nebulus, Zynaps, Trans-Dat.-Übersetz-Prg. m. Etiekten-Druck.-Programm. Tel. 06032/82240

Verk. Champions of Krynn (Orig., 3 Disks, mit dt. Anl.) für 40 DM. Tel. 09364/9567 Björn

Verk. orig. Panza K. Boxing für 45 DM, Manchester U. Europ. 45 DM, PGA Golf 45 DM, Infrarot-Fernbedienung für Joysticks 45 DM + Porto 4 DM. Tel. 08868/1309

Verk. Amiga-Orig.-Spiele-Sammlung, Liste gg. Anfrage. Preis zwischen 20 - 40 sFr., z.B. Dungeon Matser, Might + Magic II u.v.m. CH, Tel. 056/263663 (Jörg Güttler, 5430 Wettingen)

Verk. Bodo Illgners S. S., Battle Squadron für je 15 DM, Loom, Bundesliga-Manager, Powermonger für 30 - 40 DM, Genghis Khan für 55 DM. Tel. 06837/608

Verk. Cadaver 35 DM, Legend of Faerghail 40 DM, Bundesliga Manager 30 DM, Sim City Terrain-Editor 25 DM, Football-Manager 10 DM, suche Antheads. Tel. 0231/5600817

Suche dringend Lösung und Pläne zu Indiana Jones auf A 500. Schreibt an Michael Stauch, Kosterstr. 66 a, 4630 Bochum 1 (Es eilt sehr)

Railroad Tycoon 70 DM, Xenon II 30 DM, suche Indy-Adventure. Mega Drive: Darius II 60 DM, suche für MD: D. Tracy, Aleste, Gaiares, Tel. 08336/1517 (Michael) nur von 17 - 18 Uhr

Dringend!! Suche Orig. Bloodwych für A 500. 100% viren- und errorfrei. Preis VB. Tel. 02471/4520

Verk. A 1000 (2,5 MB, 2 x 3,5 Zoll, Bootselector, 15 Orig.-Spiele, 30 Disks, Compet. Pro Star), alles 100 % o.k., 1200 DM. Tel. 06461/8191 Thomas

Verk. Orig. Railroad Tyccon, Powermonger, Pirates, Zombie, Ultima V, Populous, Midwinter, Kick Off II, North & South, Soccer-Manager P., alle kpl. dt., Tel. 09163/7165

Verk. orig. Amiga-Spiele für 50 - 80 DM, wie z. B. Loom, Monkey Island, Pirates und v. mehr. Tel. 05593/1615

Warlords 50 DM, Powermonger, Starflight, Paradroid 90 45 DM, Indy III 40 DM, Nebulus 20 DM. Tel. 07022/61203 (Mark). Tausche auch gg. SSI-Rollenspiele o.ä.

Verk., tausche Warlords 40 DM, Populous 35 DM, Starflight I 35 DM, Elite 30 DM, Barbarian II 20 DM, suche Eye of the Beholder, Bane of Cosmic Forge, Chaos Strikes Back. Roller Andreas, Blumenheckstr. 1, 7530 Pforzheim

Suchen Mitglieder für legale Gruppe!! (Spiele, Utilities) im Raum Regensburg, Kelheim, Abensberg. Tel. 09499/843 ab 18:30 (Robert)

Suche für Amiga Orig.-Flugsimulator Their Finest Hour, Wing Commander, Battel Hawks, Gunship o.a., verk. oder tausche Populous. Tel. 05254/85180

Verk. für den Amiga über 60 Orig. als Restposten von 10 - 30 DM, habe auch PD-Games. Tel. 05439/1491

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Schickt Liste an: Jan Donath, Mozartallee 11, O-8402 Gröditz

Erfahrener Amiganer sucht 100%ig zuverl. Tauschpartner für alte und neue Amiga-Soft. Alexander Pagatsch, Winzererstr. 33, 8000 München 40

Verk., tausche Orig.: Centurion, RBI 2, Baseball, Great Courts II u.a., suche PGA Tour Golf. Tel. 05034/1609

Biete neuere div. Software für Amiga. Verk. auch A 1000 mit DF1 und 8 MB-Box und sonstiges Zubehör. Tel. 02448/492 (nach Norbert fragen)

Suche Orig. Millenium 2.2, nur 100 % o.k., mit Verpackung. Tel. 02861/1544 (Michael). Es eilt, danke!!

Verk. Originale: Bane of Cosmic Forge 40 DM, Eye of the Beholder 40 DM oder beide zusammen 80 DM. Lars Kintscher, 4444 Bad Bentheim, Tel. 05922/22381 (nur nach 17 Uhr)

Verk. 3 D Constr.-Kit 95 DM, Narc 35 DM, J. K. Squash 35 DM, Totall Recall 40 DM, Inter Phase 30 DM, Action Service 25 DM, Red Heat 35 DM, Untouchables 40 DM. Tel. 0851/55823

Vekr. orig. Powermonger, Wild West World, Dragonflight, Starflight, Legend of F., Player M., Super Cars zu je 40 DM. Tel. 02405/21704

A 500 - 1 MB, 2 LW, 1084, ca. 130 Disks, Lit., 20 Orig., meist Rollenspiele, VB 1700 DM, nur alles zusammen. Tel. 07308/42306

Einsamer Amiga-Computer-Freak sucht Amiga-Girl zum Computern und Tauschen. Wer Lust hat, schreibt an: Alexander Pagatsch, Winzererstr. 33, 8000 München 40

Verk. Golden Axe (Orig.) 30 DM, tausche auch gg. Ghouls'n Ghosts oder Gh. Goblins. Benjamin Kniesel, 7300 Esslingen, Tel. 0711/329759

C64 — C64: Wer kann für C64 II ein Englisch-Lernprogramm (1. + 2. Klasse, Anfänger) besorgen oder weiß, wer eines hat?? Kann auch eine Kopie sein! Tel. 089/6377596 abends

MS-DOS

Verkaufe Software für MS-DOS, Atari ST und Magadrive (Originale). Schreibt an: Marcel, PO-Box 365, NL-6400 AJ Heerlen

Suche Kings Quest I - IV als Original, auch einzeln, sowie Railroad Tycoon, Monkey Island, Populous, Eye of Beholder. Tel. 0721/699450

Ultima VI, Larry III (dt.), H. o. China (VGA), SF2-Sim City/Earth-Rogers (dt. + VGA), Oil Imperium, Thexder 2, Savage Empire, Indy 3, Xenon 2. Verkauf zu je 40 sFr. Tel. CH-01/8310750 (Ruedi)

Verk./tausche: M1-Tank, J. Mantana Footb., 4-D-Boxing, Populous, RBI Baseball, Ski or die; zu je 20 — 40 DM. Suche Lemmings, Monkey Island, WC-Secret Miss., Test Drive III. Tel. 030/3669035 (Axel)

Verkaufe Originale für PC: Castles, Nobunaga II, Starflight II, Team Yankee, Heros Quest, Railr. Tycoon, Bandit Kings, UMS II, zu je 45 DM. Tel. 06105/22266 ab 17 h (Holger)

Verkaufe Originale für PC: Gunboat, Azure Bonds, M1-Tank zu je 40 DM. Wing Commander + Mission, Bane of Cosmic Forge + Lösung je 60 DM. Tel. 06105/22266 ab 17 h (Holger)

Verkaufe, tausche Originale: F-16 Falcon zu 60 DM, Life & Death I zu 40 DM, 688-Attack 60 DM, Larry III m. Lösungsb. für 70 DM, Secret-W. LW zu 75 DM, Monkey 55 DM. Suche: Eye of Beholder, Red Baron, Y. Air Combat. Tel. 0931/272114

Verk. Originale (5,25"): M. Andretti, Bundesliga-Manager, TV Sp. Basketball, Pac Man, Baal, Railr. Tycoon, Carrier Command, ab je 40 DM. Tel. 08064/1007 (Markus)

Biete: UMS, Bane o. Cosmic, Viper, Ultima VI, SF2, Bards Tale 1 + 2, Monkey (VGA). Suche SSI-Rollenspiele (alle). Tel. 02624/2298 ab 16 Uhr (Joachim)

Für PC: Drakkhen, Dragonstrike, Champ. o. Krynn zu je 35 DM (3,5"); Stratego (5,25") zu 30 DM. C64: Pool of Radiance, Curse, Ultima V, Bards Tale III zu je 25 DM. Weitere auf Anfrage!! Tel. 0631/60212

Verkaufe Originale: Eye of Beholder, Lemmings, PGA Golf, Sporting Gold zu je 40 DM. Suche LHX ATT., Flight of Intruder, Return of Hedge. Zahle 40 DM je Game. Tel. 08761/8466 ab 17:15 Uhr

Verkaufe/tausche Originale: Stormovik, Command HQ, Eye of Beholder, Stun Runner, Das Boot, viele Sierras, Flight of Intruder, Muds, Star Control, Straego usw. Tel. 07151/24356

Verk. AT 286-12, 3,5"-HD, 21 MB-Festplatte, VGA-Monitor (800 x 600), 1 MB, Maus, Software (5 Orig.-Spiele, Virenschutzpaket) + 30 Disks + Diskbox für 2100 DM VB. Tel. 07062/21657

Wing Commander II 65 DM, Secret Mission II für 20 DM. Tel. 0441/82276

Verk. Originale: Monkey (VGA), Lemmings, SS2, Indy III, Populous, Magatraveller I, Larry III, Power Drome, Budokan. Alle in Deutsch. Evtl. Tausch. tel. 08325/368 (Martin)

Verk. Originale: Heart of China, Wing Commander, Bad Blood, Elvira, Test-Drive III, MUDS, Populous, Larry I, Bards Tale, auch Tausch möglich (5,25"). Tel. 0221/241251 (Arne)

Suche Software aller Art (Orig.-Software, PDs)!! Bin auch am Tausch interessiert! Bitte melden bei: Robert Böhme, Gistlstr. 47, 8023 Pullach

Tausche orig. Secret Weapons of the Luftwaffe gegen Eye of the Beholder (deutsch, orig.). Tel. 0201/716825 ab 18 h

Suche orig. Bards Tale 1, 2 und 3. Tel. 0209/785100

Tausche/verkaufe PC-Originale: Pools of Darkness, SQ IV, Sim Earth, Gateway usw... Suche z. B. WC II, Monkey II, Indy IV usw... Verkaufe AdLib + Software, Preis VHS. Tel. 07258/8520 oder 07045/8087

Suche: lemmings, Eye of the Beholder zu je 40 - 50 DM (nur Orig.). Verkaufe Kult (orig.) für 30 - 40 DM. Tel. 06703/3185 (Simon)

Verkaufe Original Wing Commander II + Speech-Pack für VB 60 + 15 DM und Secret Weapons of the Luftwaffe für VB 60 DM. Tel. 0841/34600

Verkaufe Lemmings & Eye of the Beholder für 45 DM (nur orig.). Tel. 04633/1000

Verkaufe PC-Spiele (orig.): Lemmings 50 DM, Jagd a. roten Oktober 30 DM, Silent Service II 55 DM, Wayne Gretzky Hockey 30 DM. Tel. 0201/273347

Verkaufe Martian Dreams, Sim Earth, Silent Service II, Wing Commander mit SM 1 + 2, Tunnels & Trolls, Op. Srealth, Poolo of Radiance, Stellar 7, Sentinel World 1, Bards Tale 1. Tel. 0271/351673 bis 20 Uhr

Verkaufe Wing Commander + Miss.-Disk 1 + 2 für DM 75, Secret Weapons of the Luftwaffe DM 65, Chuck Yeagers Air Combat DM 55, Elite normal DM 35. Tel. + BTX: 0721/753284

Tausche Monkey Island oder SQ IV gegen Eye of the Beholder. Tel. 0941/49982

Verkaufe PC mit CGA-Farbmonitor, 5,25"-Laufwerk, 20-MB-Festplatte, Tastatur + Spiele für ca. 1000 DM. Tel. 07171/72893 (Michael)

Verk. Originale: KQ IV, LL III, PQ II, HQ I, SQ III, MH II, zu je 50 DM; SQ IV, KQ V (VGA), Martian Dreams, Savage E., Bane of Cosmic, Might and M. II zu je 65 DM; Curse of und SF II zu je 40 DM. Tel. 07433/4047 ab 18 h (Jochen)

Suche Software (neu + alt)!! Auch für Amiga. Listen an: Kai Schönfelder, irisweg 20, 4408 Dülmen, Fax an: 02594/5029 (s. auch Laserdiscs und CDVs)

Verkaufe Indy III und Monkey Island zu je 35 DM, zusammen 50 DM. Ruft an: 02241/383413

Verk. Bane of the Cosmic Forge, Ultima VI, Wing Commander zu je 45 DM. Tel. 08131/26988 (Ulli)

Dragonwars 45 DM, Megatraveller 40 DM, Corporation 20 DM, Infiltrator II 15 DM (alles Originale aus Erstbesitz!!! Festpreise!!). Tausche gegen Adventures. Tel. 02175/2779

Wing Commander II zu verkaufen. Aus Ungeduld Besitzer von 2 Originalen. Originale im 3,5"-Format. Preis 75 DM. Tel. 06203/82123 ab 14 h

Verkaufe: Railroad Tycoon für 50 DM, MS-DOS-5.0-Buch (1100 Seiten) für 35 DM, Auto-CAD-10.0-Buch (900 Seiten) für 45 DM. Tel. 07031/604933 bis 21 Uhr

286 AT, 15 MHz, 1 MB, 21-MB-HD, 5,25" u. 3,5"-LW, VGA-Karte, S-VGA-Monitor, Maus, Joystick, DOS 4.01, Handbücher, viele gute Spiele (min. PP-Wertung 80%), VB 1900 DM. Tel. 089/4300407

Verk./tausche: Silent Service II, Xenon II, Knight Force, Sleeping Gods Lie, alle 35 - 40 DM. Suche: Wizardry 1 -5, Dungeon Master usw..., evtl. Kauf. Tel. 06232/32412 (Thorsten)

Verkaufe Game-Karten: Competition Pro-Joystick-Karte plus zwei Competitions für 70 DM; Gamec. für Analogjoystick, ohne Joysticks für 30 DM. Tel. 04956/3456

Suche: alle Zork-Teile, Enchanter, H. Hijinx, Sorcerer, Withness, Suspect, Starcross, Moonmist, L. Horror, Spellbreaker, Wishbringer. Tel. 040/5217441, Fax: 040-5257950

Tausche/verkaufe Originale: WC II, The finest Hour, Azure Bonds, Champ. of Krynn, Cosmic Forge, Moonwalker, Wonderland, KQ IV. Suche Ishido, Klax, Puzznic, Logical. Tel. 09131/501162

Verkaufe PC-Originale: Silent II, WC, Buck Roger, Railr. Tycoon, zu je 45 DM oder Tausch gegen Lemmings, Larry III dt., Indy 500, Their finest Hour. Tel. 02173/52835

Suche: alle Zork-Teile, Enchanter, H. Hijinx, Sorcerer, Withness, Suspect, Starcross, Moonmist, L. Horror, Spellbreaker, Wishbringer. Tel. 040/5217441, Fax: 040-5257950

Verkaufe VGA-Karte, 512 KB max. 1 MB, 1024 x 768, Software, inkl. Prehistorik und Archipelagos für 200 DM. Verkaufe auch F-16 AT, 688 zu je 30 DM. Tel. 06146/3809 ab 19 Uhr

Verk. oder tausche LSL I + III (30,—/40,—), Monkey Island + Indy-Adventure (VGA, dt. je 50 DM), KQ V (VGA, 60 DM), Iceman, KQ IV + PQ II (je 45 DM). Suche SQ IV und Loom. Tel. 0251/315279

Verkaufe Schneider Euro-PC II, MS-DOS, Works, mit/ohne Schneider MM12-Monitor, Joystick. Preis nach VB (ca. 550 DM). Andrei Wojke, Schillerstr. 26, O-5820 Bad Langensalza

Suche orig. Kathedrale, KQ V in VGA (5,25" o. 3,5"). Habe 5,25"-Originale Wonderland, Monkey Island (dt.), beide wie neu. Tel. 09409/2377 (Kujat Kinga)

Tausche kompl. dt. Original von Zak McKracken gegen Police Quest II, Space Quest III (dt.?), Heros Quest I oder Codename Iceman. Tel. 05032/2572 oder 05032/65852 (Daniel)

Verk. Omikron, Spellcastings 101, Lemmings zu je 50 DM. Bundesliga-Manager, Shufflepuck-Cafe zu je 45 DM. High Energy mit Tim u. Struppi, Hostages, Fire + Forget zu je 50 DM. Tel. 07322/23191

Verkaufe 286-AT, 2 MB RAM, 40-MB-Platte, VGA-Karte, AdLib-Soundkarte, Maus u. Game-Karte, 2 Laufwerke, 14"-Farbmonitor für VB 2500 DM. Tel. 05509/2318

Tausche Command HQ, Eye of Beholder, Silent II, Sim Earth, Ultima VI und andere gegen SQ IV, Red Baron, Links, M1-Tank, Monkey Island VGA dt., Buck Rogers dt., Tel. 040/5505162 (Michael)

Test Drive III + Road and Cars I, AdLib-Card, Space Quest IV (VGA 256 Farben) zu verkaufen. Tel. 0421/70787 ab 18 Uhr

Tausche Genghis Khan gegen Bandit Kings of Ancient China. Tel. 0791/41199 (Frank)

Verkaufe/tausche SQ IV, KQ V, Monkey Island, Red Baron, S. Service II, Night Shift, Midwinter, The Pawn, Ritter, Superman, PC Globe, World Atlas. Suche: WC, Sim Earth, Populous. Tel. 05541/4439

Verkaufe Kaypro XT, 20 MB, 2 LW, EGA-Karte, EGA-Monitor (VB 900 DM). Tel. 05541/4439

Suche für 3,5" MS-DOS das Orig.-Spiel Lemmings. Tel. 02561/68410 (Maximilian)

Verkaufe/tausche MS-DOS 5.0 & 4.01, F-15 Strike Eagle II, Rise of Dragon, Night Shift, Lemmings, Logical, Jetfighter II. Maik Humpert, Auf dem Meeck 38a, 3040 Soltau 3

Verk./tausche Originale: Links, Sim Earth, Heart of China, MUDS, Their finest Hour, Crash Course und andere. Maik Humpert, Auf dem Meeck 38a, 3040 Soltau 3

Verkaufe PC-Spiele: Sim Earth 50 DM, SS II, KQ V (VGA), Rise o. the Dragon, Ultima VI zu je 40 DM; Pool of Radiance 30 DM, AdLib-Karte 100 DM, DP II 75 DM. Tel. 0921/26459 (Andreas) ab 14 h

Verk. Larry 1/2, Zak, F-19, F-29, E.S.S., Transworld, Fighter Bomber, Copywrite, SS 1, Gunship, Btx-Karte, Game-Blaster, MIG 29. Tel. 0821/781490 ab 18 h (Tobias)

Das ultimative Spielepaket: AT, 16 MHz, 40-MB-HD, VGA-Farbset, AdLib-Card, Joystick und Unmengen an Software (Wing Comm., SQ IV, Lemmings etc...), VB 2699 DM. Tel. 02733/61325

Suche neueste Software, habe von Pirates bis Lemmings fast alles. Tausch und Verkauf möglich. Spielprogramme allererster Klasse!! Meldet Euch unter Tel. 09631/5721

Suche: Eye of the Beholder, Silent Service II, R. R. Tycoon, Castles. Zahle für jedes Spiel höchstens 30 - 50 DM. Angebote an: 089/3205150 (Alexander). Nur Originale!!

Verk. orig. Silent Service II für 30 DM, Thunderstrike 15 DM, Budokan 15 DM, Kings Quest V 50 DM und Sim Earth 50 DM. Tel. 05524/1328 ab 16 h

Originale: Their finest Hour, Life a. Death II, Advanced Destroyer Simulator, Genghis Khan, Guns or Butter, R. R. Tycoon zu je 40 DM. Tausche gegen Pirates. Tel. 0251/81558 (Michael)

Tausche: TD II u. TD III, Populous, Indy III, SS II, Battle of Britain, WC + SM 1, Eye of the Beholder, Spirit of Adventure gegen C. Y. Air Combat, Hollywood P. Pro und R. of Dragon. Tel. 089/7602781

Verkaufe Rock'n Roll, Logical, Castles, MUDS, Armor Alley, 4-D-Boxing, Atomix, Course of Ra., Nebulus, Oils Well, Waterloo etc... Preise von 25 - 50 DM. Tel. 02151/397288 ab 17 h (Markus)

AMIGA 3000, 100-MB-HD, Multisync-Monitor 1950, Deluxe View Video-Digitizer, Digi-Paint Malprogramm. Preis 9700 sFr. Tel. CH-041/485651

Verkaufe mehrere PC-Kleinspiele billig!! Action- und Denkspiele (auch Rollenspiele) zwischen 5 - 15 DM. Suche Secret of Monkey Island. Tel. 0911/611849 ab 13 Uhr

Verk. Escom-AT 386 SX, 2 MB RAM, VGA-Karte, 52-MB-Festplatte, 2 Laufwerke (1,44 MB u. 1,2 MB), VGA-Monitor und Game-Karte + Maus für VB 2222 DM. Tel. 0761/806143 (PC als Tower)

Suche Tauschpartner in der Schweiz !!!! Ruft an: 082/71864 v. 18 - 21 h (Christoph)

Suche: Alter Ego - Female-Version von Activision auf 5,25"-Disks. Tel. 0231/469215

Tausche o. verkaufe: Sim Earth, SQ IV, Lemmings, Buck Rogers, Castles, PGA-Golf, Rise of the Dragon, SWOTL, Wing Commander II, Klax, Bane Cosmic Forge. Tel. 06103/51635 (Oliver)

Verkaufe Originale: 3,5": Prince of Persia, PGA-Golf, Dragon Strike, The Course of RA; 5,25": Their finest Hour. Pro Spiel 20 DM. Tel. 0911/471136 (Wochenende)

Verk. Monkey Island, SQ IV, KQ V, Loom, Larry III, MS-Flugsimulator 4.0, Lemmings, Ökopoly, ESS, Zak McKracken, Berlin WC II, Secret Mission II. Tel. 06734/8930

Verk. 3-D-Kit für 65 DM, Railroad Tycoon für 55 DM, Their finest Hour für 40 DM. Tel. 0208/70334 (Ingo)

Verkaufe Wing Commander I (3,5"), Secret Mission I (5,25"), Ultima VI. Beide Spiele mit allen Grafik- und Soundversionen. Tel. 07471/5855 (Originale!!)

MS-DOS

Verk. für MS-DOS: Castles 50 DM, Death Knights of Krynn 45 DM (alles Originale, 100% o.k.). Tel. 08158/8205 (Florian)

Verk. orig. Battlehawks 1942 für DM 40. Telefon: 09732 / 3309 (Hilmar)

Suche Sim Earth, R. R. Tycoon, Full Metal Planete und andere Taktik- und Handelssimulationen. Tel. 0203/583527

Biete Tunnels & Trolls, Civil War, Typhoon of Steel, Civilization. Suche Powermonger, MM 3 und milit. Strategiespiele. Nur Tausch!! Tel. 05251/730429 ab 17 h

Verkaufe Originale: Midwinter, Their finest Hour für 40 - 50 DM und Heart of China für 50 - 60 DM (MS-DOS only). Christian, Tel. 05707/1015

Suche MIDI-Software für Soundblaster!! Tausche auch gegen Software. Melden bei: Frank Berger, Tel. 02101/64789

Verkaufe Secret of Monkey Island (VGA) für 65 DM, Secret of the Siver Blades für 55 DM, Buck Rogers für 60 DM. Suche Space Quest IV, Monkey Island II. Tel. 06237/7541

Verkaufe 286-MS-DOS-PC mit 30 MB-Platte, EGA-Color-Monitor, 3,5" u. 5,25"-laufwerk (1 Jahr alt). Genaueres unter tel. 0951/57635 — Preis 1000 DM.

Suche: Winzer, Invest, On the road, Billy the Kid, Wild West World. Verkaufe: CGA-Karte für 40 DM. Tel. 07520/6248 (Andi). Suche Komplettlösung zu Goldrush!!

Suche Wing Commander, Elvira, SQ IV, verkaufe Stundenglas für 40 DM, Rick Dangerous II für 30 DM, Championship Baseball für 20 DM. Tel. 05102/5589

Verkaufe MS-DOS-Originale: Crash Course, Jetfighter II, Red Baron dt., Heart of China. Tel. 02773/6969

Wer verkauft mir günstig Double Dragon I für 25 DM?? Bitte schnell an: Tel. 06434/5392 (Mathias)

Suche Basic 1.1, Larry V, sowie guten Tauschpartner. Schickt Eure Listen an: Rudi Gutschka, Günz 33, 8941 Günz

Verkaufe Larry I (VGA), Castles, Heart of China, Rise o. the Dragon, Spellcast 101 — 55 DM/45 DM/55 DM/50 DM/50 DM, auch TVGA 256 KB 8-Bit (80 DM). Alexander Heinz, Tel. 0209/83232

Verk. Golden Axe, Monkey Island zu je 50 DM. Budokan, Ninja Rabbits zu je 20 DM. Tel. O - 027/33591 von 18 - 20 Uhr

Verkaufe Originale: Imperium, Battle of the Atlantic, Guns or Butter, Kings Bounty, Populous, Waterloo, Wing Commander, jedes Spiel 35 DM. Tel. 07071/78236 (Klaus)

Verkaufe: C. Y. Air Combat für 60 DM und Links für 50 DM. Tel. 05138/3138

Verkaufe Heart of China (VGA 3,5") für 50 DM und Ghostbusters II (5,25") für 40 DM, beide zusammen für 75 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 h

Verkaufe KQ V (VGA) für 70 DM, Lemmings für 60 DM, Nightshift (3,5") für 50 DM, Midwinter für 50 DM, F-19 (3,5") für 40 DM, Indy 500 für 40 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 h

Tausche o. verkaufe Wing Commander für 40 DM und Monkey Island (EGA) für 40 DM. Georg Bez, Schulstr. 2, PSF 52, O-4851 Burgwerben

Verk. Colonels Bequest 50 DM, Castles 50 DM, Wasteland 30 DM, Monkey Island 50 DM, Eye of the Beholder 50 DM. Tel. 07443/5541 ab 18 Uhr

Verkaufe Euro-PC mit CGA-Monitor, Festplatte, 640 KB RAM, Game-Card, Bus-Maus, Orig.-Handbücher und Software. Tel. 0251/216858 ab 14 h

Hello Austria!! Suche Tauschpartner!!! (VGA, 5,25" & 3,5"). Writ faster then Light to: Moser Lukas, Rindbachstr. 6, A-4802 Ebensee

Verkaufe Sorcerers get all the Girls für 50 DM, LHX für 60 DM, Buck Rogers (dt.) für 50 DM, 3,5 Zoll. Auch Tausch möglich: Silent Service II, Links, M1-Tank Platoon (nur Orig.). Tel. 06831/82788 ab 19 h

Castles, Sim Earth je 60 DM, Risk und Rings of Medusa und populous je 50 DM, Emanuelle und Teenage Queen (Strippoker) je 40 DM (alle Spiele 250 DM). Tel. 07361/71572 ab 17 h

Suche orig. Wing Commander, wenn möglich mit Miss.-Disk für ca. 50 DM. Tel. 07175/6992 ab 19 Uhr (Oliver)

Verkaufe orig. Midwinter für MS-DOS-PCs für VB 40 DM und ASM 1/91 bis 7/91 für 15 DM. Tel. 05707/1015 (Christian)

Verkaufe PC-Joystick für 45 DM, 2 Joysticks zu je 7,50 DM. AS-Works 1.1 110 DM, Budokan 35 DM, Bad Cat 20 DM. Tauschpartner gesucht!! A. Wojke, Schillerstr. 26, O-5820 Bad Langensalza

Austria!! Verkaufe oder tausche orig. 3-D-Construction-Kit (EGA/3,5"-Disk) um nur 500 öS oder gegen andere originale!! Stephan Kloos, Tel. 0316/691380 (Graz)

Verkaufe SS II, Red Baron (VGA) und Wing Commander zu je 50 DM, Maniac Mansion 30 DM. Tausche auch gegen Finest Hour! Tel. 0551/24538

Suche Spiele aller Art. Nur Originale mit Orig.-Verpackung + Anleitung. Angebote mit Preisvorstellung an: Thomas Marquardt, Salzstr. 19, Postf. 2232, 2120 Lueneburg

Verkaufe/tausche und suche PC-Originale: habe Bane, Larry 1-3, Spirit of Adventure, Lemmings, Castles, Heart of China, Martian Dreams u.a. Suche Rollenspiele und Adventures. Tel. 02445/7913

Verkaufe/tausche: Bane of the Cosmic, Eye of the Beholder, Comm. HQ, auch anderes. Suche: Legend of Faerghail, Sim Earth, Powermonger. Tel. 05151/61644

Kaufe Original-MS-DOS-Games VGA/EGA: Indy III, Monkey Island, Maniac Mansion. Suche außerdem: Game Boy, Lynx, Game Gear. Tel. 07351/72802, Matthias

Turn it: Times of Lore, Millennium, UMS I, Purple Saturn Day, Willow, Gauntlet, Visions of Aftermath, Manhunter NY, je 30 DM. Tel. 05937/2210, kein Tausch

Verkaufe: Balance of the Planet, Elvira, Personal Nightmare, Champ. of Krynn, Imperium u. andere. Tel. 02173/51828 (Holger), ab 17 Uhr.

AT 286-12 MHz, 1 MB RAM, 40 MB AT-Bus-Platte, VGA-Karte 16 Bit/256 KB, Multi-I/O-Karte, 1,2 MB-5,25 "-Diskettenlaufwerk, MF2-Tastatur für 1099 DM. Tel. 06541/2459

Austria! Suche Tauschpartner für PC-Spiele. Schreibt oder ruft an! Johannes Wenny, Schilergasse 3, A-3950 Gmünd, Tel. 02852/54604, FAX: 02852/54714

Verkaufe: Big Business, Logical, Battle Chess II, je 45 DM, Bard's Tale II 30 DM, Wonderland, Heart of China, je 65 DM, Loom 50 DM. Alle Originale wie neu. Tel. 0511/6044045

Verkaufe Originale: Adventures, Rollenspiele und Strategiespiele. Ausführliche Informationen gibt es bei Jochen Schust, Reußenberg 29, 8621 Weidhausen

Tausche Space Quest IV ausschließlich gegen Kings Quest V, Warlords. Tel. 09721/802865

Verkaufe Eye of the Beholder (45 DM), Ultima VI (50 DM), Castles (45 DM), Bandit Kings of Ancient China (50 DM), Oil Imperium (25 DM), LHX Attack Copper (45 DM). Tel. 0951/54284, Klaus

Verkaufe/Tausche PC-Originale (3,5"), Wing Commander (50 DM), Lemmings, Bad Blood, Sword of Samurai, Imperium, Bandit Kings of Ancient China, Railroad Tycoon. Tel. 07351/24066, ab 19 Uhr.

Verkaufe Orginal-PC-Spiele: Buck Rogers, Elite Plus, Bad Blood, 688 Sub Attack, Space Quest I + II u.a. für je 45 DM, Xenon II 25 DM oder Tausch. D. Bernoulli, Hohentwielstr. 149, 7000 Stuttgart 1

Verkaufe oder Tausche KQ 1,2,4, Hillsfar, Xenon II, Wonderland. Suche: Wing Commander, Indy 1,2,3,4, KQ 5, Red Baron, Maniac Mansion, Rolling Ronnie, in Deutsch. Tel. 0711/744286

Verkaufe PC-Originale: Wing Commander + Mission 1, Ultima 6, Muds, Command HQ, Martian Dreams, Bandit Kings. Elmar Köstner, Osloer Str. 177, 5300 Bonn 1, nur Originale

Verkaufe: Großer Ausverkauf von Rollen-Simulationen und Strategiespielen! Weitere Informationen. Tel. 02174/2702

Verkaufe: Wing Commander, Sim Earth, Sim City, Oil Imperium, 5,25 " Disketten, Preis VB. Tel. 02874/2276 (Frank)

Verkaufe: Silent Service, Sim Earth, Monkey Island 50 DM, Midwinter, Pirates, Sim City, Centurion, Populous, Rings of Medusa 45 DM, Imperium 40 DM. Tel. 09181/20796

Suche MSD-DOS Soft. Rollenspiele, Adventures, Action usw., event. Tausch. Kaufe bis 40 DM. Suche auch PD-Soft. Tel. 0441/27300

Neue PC-Anwender- und Spielesoftware (PD und Originale). Gratis-Info anferdern bei: Erik Volmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1141 Vienna

Wing Commander, SQ III, Monkey Island, Stellar 7, Elite Plus, Jetfighter II, F-19 für je 50 DM. Tel. 089/2809861

Suche Monkey Island-VGA deutsch 5,25 " für IMB AT! Vollständig, Original, 100 % OK. Tel. 02732/3669, Fax. 02732/27502

Biete Adlibkarte für 160 DM, 2 MB RAM 150 DM, Indy 500, Starflight 2, Their finest Hour, F.O.T.I., Curse of Azure Bonds. Tausche auch (z.B. Red Baron). Tel. 02134/54452 ab 14 Uhr

PC-Originale: LHX, Elite Plus, Andretti, Big Business, F 15/Desert Storm. Tel. 06421/31138

Verkaufe Orig.-Spiele (Challengers, Hot Shot, Mortville Manor, Take Down, Teenage Queen) zusammen für 100 DM oder tausche alle gegen Bane of the Cosmic Forge. Tel. 089/7593427

Silent Service II dt. und Action Stations (5,25") zu verkaufen (Einzelpr. 40 DM) oder zu tauschen gegen Red Baron (VGA). Tel. 09331/7249 ab 16 Uhr (Oliver)

Tausche Sim Earth, Lemmings, Pipemania, G. P. Circuit gegen Space Quest IV, Jetfighter o. ahnliche. Verkaufe VGA-Karte 512 KB u. Fernseh-Tuner (Preis VB). Suche Tauschpartner in Niedersachsen. Tel. 05183/1413 (Jens)

Verk. oder tausche Monkey Island (5,25") gegen SQ IV, KQ V, Eye of the Beholder. Tel. A - 06563/8842 oder 06562/49032, nur samstags u. sonntags (Austria)

Suche: SQ III + IV, Buck Rogers (dt.), Red Baron, Def. of Rome, Wolfpack, SS II. L. Hesse, Kaarster Hütte 4, 4052 Korschenbroich 2

Verkaufe: KQ I - III, Mines of Titan, Bad Blood, Future Wars, Blade Warrior, Black Hole, UFO, F-16 Falcon, Grave Yardage; pro Spiel 30 DM. Tel. 0202/597351

Biete 386-PC, 25 MHz, OWS, 1 MB, 40-MB-HD voll mit PD, Hercules, gut erhalten, mit Garantie und Literatur sowie 3,5"-HD-Floppy (Teac) für 2000 DM. J. Fak, Neumühle 38, 8802 Weihenzell

MS-DOS-Spiele (3,5") nur 25 DM/Stück: Block Out, PGA-Golf, Powerboat, Wolfpack, Great Course, FS IV (50,—). Anrufen: 06101/87976 (Dieter). Suche Chessmaster!!

Ghost'n Goblins 35 DM, Speedball 25 DM, Rick Dang. II (nur für Tandy) 30 DM, Infocom-Games Wishbringer 30 DM und Mines of Titan 25 DM. Tel. 04183/2927 ab 18 h

Verkaufe Lightspeed, Genhis Khan und Monkey Island billig, sowie Anleitung u. Lösung für Champ. of Krynn. Viel sonstiges 64er-Krempel u. PP-Sonderhefte. Tel. 089/5803168

Aufgepaßt !! Das AVA-Team verkauft super Anleitungen und Software (z. B. Loom) zu Niedrigstpreisen. Listen anfordern (RP beilegen) bei Alexander Chyba, Dornierstr. 14, 7996 Mekkenbeuren

Verkaufe Roger Rabbit (PC-Original) für 30 DM inkl. Porto oder tausche gegen Falcon F-16, Maniac Mansion, KQ III. Florian, Tel. 07542/4896

Verkaufe Atari-AT mit 30-MB-Festplatte, 2 LW (3,5 + 5,25"), 640 KB RAM, EGA-Karte + Colormonitor und Maus für 2500 DM VB. Tel. 02443/2596

Verkaufe aus Privatbestand: Block Out 40 DM, Sim Earth 50 DM, SQ IV 60 DM, 688 Attack SUB 50 DM, F-16 Falcon XT 50 DM. Martin, Tel. 08555/4314 von 17 - 19 Uhr

Tausch: Biete Heart of China, Eye of the Beholder, Castles, JF II. Suche KQ V, SQ IV (VGA), Sim City + Earth, Lemmings, Silent II, Monkey Isl., Elite (VGA). Tel. 089/9301610

Diverse MS-DOS-Originale (Ultima VI, Hard Nova, Silent II, Starflight, Bad Blood). Liste kostenlos von: F. Süßmann, Ernst-Adolf-Str. 32, 5830 Schwelm, Tel. 02336/18554

Verk. Sim Earth dt. 70 DM, Buck Rogers 45 DM, Monkey Island dt. (VGA) 60 DM, Imperium dt. 40 DM, Wing Commander + Miss. 1 + 2 für 110 DM, Ultima VI 55 DM, Wonderland, Austerlitz je 35 DM. Tel. 0631/16359, Alex

Verkaufe 286-AT + S-VGA-Monitor + 2 Floppies + Game-Port + Software usw.. Tel. A-02852/8403 (Thomas verlangen). Wir werden uns sicher einig !!

Verkaufe billig Monkey Island und Indiana Jones. Tel. 06543/3443 von Mittwoch - Freitag von 19 - 21 Uhr

Originale!! Wing Commander II, Heart o. China, TV Sport Basketball, LA Russa Baseball zu 40 DM, Links, Bay Hill & Pinehurst, Sec. Miss. II, TVS Football, Xenon II für 20 DM. Thomas, tel. 07152/23849

Achtung !! Das Mädchen, das am 23.8.91 bei mir angerufen hat (Larry), soll sich mal schriftlich melden. Frank Kemper, Bissener Weg 36, 4502 Bad Rothenfelde

Verkaufe Orig. Sim Earth für 55 DM oder tausche gegen PGA-Tour-Golf. Tel. 09721/43590

Verk. Wing Commander, Ishido, Legend of Faerghail, zu je 50 DM. Div. Handbücher für MS-DOS-Anwendungen. Tel. 02941/23291

Verkaufe Larry III für 100 DM und Stunt Car Racer (CGA/EGA) neu! für 30 DM. Andre Weber, Carolagrünerstr. 1, O-9413 Schönheide

Verkaufe Silent II, Their finest Hour, Wing Commander, alles 3,5". Preis je 50 DM (alles Originale). Tel. 02541/70956

** ACHTUNG ** ACHTUNG ** ACHTUNG ** MS-DOS-Spiele zu verkaufen oder Tausch! Accolade Pro-Sport Challenge (The Cycles, Powerboat, Jack Nicklaus) auf 3,5"-Disks, für 50 DM; Power Crash-Collection (Thunder Blade, Outrun, Forg. Worlds, Last Duel, Strider) auf 5,25"-Disks für 55 DM; sowie SILENT SERVICE II, PGA-TOUR-GOLF, TEAM YANKEE, JACK NICKLAUS UNLIMITED-GOLF + CCURSE-DESIGN, Preis je 50 DM oder Tausch gegen neue Super-Games! Tel./BTX: 089-6377596

Verkaufe: Budokan, Krynn, Micro Soccer, Klax, Zak McKracken, Xenomorph, MM II, Populous + Data, Stundenglas, KQ I - V und v. andere von 25 - 60 DM. Tel. 02173/51828 (Holger) ab 17 Uhr

Suche Maniac Mansion u. Eye of the beholder für CGA-Grafik. Bitte bald melden!! Tel. 06101/43434 (Raoul), wenn möglich in Deutsch.

Verk. Their finest Hour, Budokan, Battle Chess I, North & South, License to Kill, Hostages, Tintin on the Moon., Preise nach VB. Tel. 07191/57510 bis 18 Uhr

Verkaufe 386-SX, 2 MB RAM und sehr viel Zubehör an Hard- und Software für 2798 DM. Tel. 08124/1577 (Marcus)

PC-Originale: Wing Commander, SQ IV, KQ V, Test Drive III, Sim City, Dragons Lair gegen Gebot abzugeben. tel. 0208/480586 (Thorsten)

Verkaufe Kick Off II für 35 DM und The Secret of Monkey Island für 55 DM (VGA). Tel. 02235/73429 (Achim)

Verkaufe das U.S.-Gold-Game Crime Wave für 50 DM. Außerdem Artura für 45 DM (alles Orig.). Tel. 030/3235788, Florian (Tausche u. kaufe auch Games)

PC-Spiele: Originale aus 1. Hand: SQ 40 DM, KQ I - III 50 DM, Summer Games 50 DM, Helicopter Sym. 45 DM und v. andere. Tel. 08341/81526

Schweiz!! Tausche The Cycles, Pipi Mania gegen Rock'n Roll, Rick Dangerous, SQ IV, Pirates, Golden Axe.... (1:1). Verk. außerdem Monochrom-Grafikkarte für nur 25 sFr. Tel. CH-042/413351

Verkaufe PC-, Atari ST-, Amiga- und Mega Drive-Software. Schreibt an: Marcel, PO-Box 365, NL-6400 AJ Heerlen (Holland)

PC-Engine

Suche: Aeroblasters, Devils Crush, Chan+Chan Hero Tonma, Cyber Cross, PC-Kid II, Pac-Land, Cyber Core, Motoroader I + II, Märchen Maze, F1 Circus 91, Die Hard. tel. 0211/342065

Verkaufe meine PC-Engine + CD-ROM, 20 Cards (Tiger Heli, Gunhed, Son Son II, Cyber Core und v. mehr Games). 5 CDs: Fighting Street, Shanghai II, Side Arms, Wonderboy III, Darius. Preis komplett 500 DM, incl. 5-Player-Adapter und 2 Joypads (mit Dauerfeuer). Tel. 07161/37511 (Markus)

Sale! Verkaufe PC-Engine RGB neu, mit Colour-Booster, Netzteil, Joypad, Joyboard XE-1 Pro + 9 Top-Spiele für VB 800 DM (Wert 1400 DM). Nur komplett! Tel. 02101/548656 von 17 bis 20 Uhr (Elmar)

Verkaufe Mega-Drive (RGB) mit Joypad und 8 Moddule (Super-Shinobi, Golden-Axe, Thunderforce III, Mickey-Mouse usw.) für 600 DM. Verkaufe PC-Engine-Modul Mr. Heli für 40 DM. Tel. Berlin-Ost 6775358 (Alexander)

Verkaufe PC-Engine (RGB), Monitor, Joystick XE 1-Pro, Son Son II, World Court Tennis, Dragon Spirit, Mr. Heli, Joypad, nur komplett für VB 650 DM. Tel. 09372/2140 (Frank) nur am Wochenende

Verkaufe PC-Engine GT Handheld für 400 DM. Bei Interesse Postkarte mit Tel.-Nr. an Michael Essl, Rotbuchenweg 7, 8900 Augsburg (ich rufe zurück)

PC-Engine PAL/RGB, AV-Booster, XE-1-Pro-Joystick, 3 Joypads, 41 Spiele, VB 725 DM. Tel. 0531/45280

Suche für PC-Engine: Son Son 2, F1 Triple Battle, PC-Gengin und Bonze-Adventure. Matthias Hauck, Tel. 06331/44993

Suche dringend "Splatterhouse". Zahle Höchstpreis. Verkaufe Son Son II, Hell Journey u. andere. Tausche auch! Tel. 02366/84836

Verkaufe NEC CD-ROM + Wonderboy III für 450 DM, CDs Red Alert für 45 DM, S-Darius für 50 DM. ROMs: Alien Crush, Bloody Wolf, A-Robo-Kid zu je 30 DM. Motor. II, Ninja Sp., Power 11, Neutopia zu 50 DM. Tel. 05172/4884

Verkaufe PC-Engine (RGB) + Spiele nach Vereinbarung incl. Joypad für 300-350 DM, je nach Spiel. Habe Bloody W., Ninja W. und viele mehr. Tel. 06134/22088 (Edgar)

Verkaufe Son Son II, Neutopia etc. Suche Dragons Curse, Bonze-Adventure, 1943 etc. (PCE) und PGA-Golf, EA-Hockey, Elemental M., Tiger Heli etc. (MD). Tel. 08742/8661 (Gerd)

Verkaufe PCE-CD-ROM-Player + Pomping-World + Wonderboy III für 440 DM VB. Tel. 0441/39676 ab 17 Uhr

Verkaufe PC-Kid, W. C. Tennis zu je 49 DM, Dungeon Explorer für 39 DM, Wonderboy II, P-47 für je 29 DM, zusammen 189 DM. Einmaliges Angebot! Tel. 07461/76636 (Ingo)

PC-Engine (neu), RGB, 7 Top-Module, z.B. R-Type, Mr. Heli, Galaga 88 usw., 2 Turbo-Pads, für faire 350 DM. Tel. 09180/407 von 18 bis 20 Uhr (Jörg)

PC-Engine mit RGB-Booster und Son Son II für VB 180 DM zu verkaufen (Raum Hamburg). Tel. 040/7224548 nach 18 Uhr

Tausche PC-Engine + 3 Spiele (Mr. Heli, Son Son II, PC-Gengin) gegen Super Famicom (nur wenn 100 % OK.!). Tausche auch MD-Module! Tel. 07821/1425 (Michael)

Suche PC-Engine + Spiele, SMD + Spiele, SM + Spiele, S-Famicom + Spiele, Game Gear + Spiele. Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr

Core-Grafx RGB, 2. Joypad + 13 Top-Module wie z. B. Devilcrash, Splatterhouse, Gunhed, S.S. Soldier, Tiger Heli usw. NP ist 1600 DM, VB ist 900 DM. Tel. 05206/4133 (Ralf)

Suche Module für SMD und PC-Engine, besonders ältere Module (z.B. Blue Blink, Splatterhouse usw.). Tausche auch! Zahle gut! Tel. 06772/1240

Suche für PC-Engine: PC-Genin I, bzw. Bonks Adventure I, zahle NP pro Modul. Tel. 08245/3418 ab 18 Uhr

Verkaufe Original Mindwalker für 65 DM (Amiga). Verkaufe Original Search Top the Titanic für 95 DM (PC). Verkaufe Joystick in gutem Zustand für 20 DM. Tel. 06857/6458 ab 14 Uhr

PC-Engine: T. Heli, S. Son II, Blood Wolf, Side Arms, Dragon Spirit, P-47, Blodia, Galaga 88, Mr. Heli, Dr. Master, Wonderboy, Nectaris, Cyb. Core, R-Type I zu je 40 - 60 DM. Tel. 0821/84954 (Manfred)

Master System

Verk.: SMS-Spiele / 8 Spiele für 200 DM, pro Spiel 20 - 50 DM, z.B. I.Jones, Moonwalker, Cyber, Shinobi. Tel. 07231/101561

Suche Sega Master + Spiele, Mega Driver + Spiele, Super Famicom + Spiele, PC-Engine + Spiele, Game Gear + Spiele. Tel. 04521/71497 ab 17.00

Verkaufe Sega Master-System mit 19 Spielen und 2 Control Pads, 100 % o.k., für 400 DM. Tel. 05321/63705 ab 18.00 - 20.00

Verkaufe Sega Master-Konsole komplett, funktionstüchtig und 12 Spiele u.a. Heavyweight für 60 % v. Neupreis, ca. 670 DM. Th. Ernst, Thälmann-Str. 79, O-1220 Eisenhüttenstadt, Tel. 47713

SMS mit div. Spielen, alles neuewrtig zu verkaufen, nur komplett. Tel. 02303/60635

Verkaufe Sega Master-System für 139 DM sowie 50 verschiedene Spiele, z.B. Phantasy Star, Columns, Y's u.v.a. Tel. 04521/71497 ab 17.00 während der Woche

Verk. SMS mit 10 Spielen für 450 DM, nur Top Games wie Ultima IV, Phantasy Star, Golden Axe ect. Tel. 02236/49809 (Niko)

Tausche Master-Module. Habe: After Bur, Alien Syn, Alex Kidd 1. Suche: Double Dragon, Wonderboy 2, Golvellius, Paperboy. Tel. 06106/14332 von 19.00 bis 20.00

Master System + 3 Spiele: Hang On, Rastan, Ghosthouse. VB 150 DM. Tel. 08259/440

Verk. Master-System u. Spiele: Mickey Mouse, Psycho Fox, Alex Kidd I, III, IV usw. Master-System: 100 DM. Andreas Dörflinger, Römerstr. 16, 7881 Schwörstadt

Verk. SMS + 10 Spiele: R-Type, Alex Kidd II + IV, Phantasy Star, Micky Mouse, Indiana Jones, Golden Axe, Wonderboy für 400 DM. Ernst Konrad jun., Hauptstr. 9, 8949 Oberrieden

Verk. Sega Master-System mit 11 Spielen für nur 380 DM, guter Zustand, evtl. auch Einzelverkauf. Tel. 07243/20150

Verk. Sega Master-System inkl. 5 Spiele: Golvellius, Phantasy Star, Wonderboy I + II, Ghostbuster für 250 DM. Tel. 089/8506959 ab 18.00

Verk. für 160 DM Master-System mit Alex Kidd I und Golden Axe. Biete auch Nemesis für 30 DM an. Tel. 040/6410888

Verk. SMS mit 3-D-Brille, Light-Phaser, 1 Joystick, 1 Joypad, mit 31 Spielen, z.B. Ultima IV, Y's, Golden Axe usw. + Sega-Buch für 850 DM. Tel. 05065/344

Verk. Alex Kidd III, American P. Football, RC Grand P., After Burner, Missile Defense, Golfamania, Ghostbusters, Basketball Nightmare zu je 40 - 50 DM, auch Lynx Spiele. Tel. 08466/229

Verk. SMS mit 19 Spielen, Joypads, 2 Joystick (Dauerfeuer) für 650 DM (Nur komplett). Tel. 09721/185335 nach 18.00

Verk. Sega Master-System mit den 5 Top-Spielen: R-Type, Wonderboy II + III (m. Passwort), California Games, Golden Axe, Warrior (m. Lösung) für 430 DM. Tel. 08158/2890

Mega Drive

Verkaufe Sega Mega Drive und 5 Module für 600 DM. Telefon: 0431/641670

Suche Module für Sega Mega, Sega Master, PC-Engine, Nintendo; suche Famicom + Spiele. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670

Tausche, kaufe, verk. Spitzenmodule. Suche z.B. Alien Storm, Streets of Rage, EA-Hockley, Afterburner, Sonic, M-GP u.a., Rolf, Tel. 0491/61943 zwischen 16-19 Uhr

Suche MS-Games: Cloud M., Ghouls'n G., Galaxyf., Alt. Beast, Wonder-Boy 3, T. Ninja, Kung Fu K., usw., VK MS + Double Dr., Micky, Indy; Verk. Sonic, Magical Hat, Street of R. Tel. 0941/997301

Tausche, kaufe MD-Module, habe z.B. Ghouls'n Ghoust, Strider, Shadow Dancer, Phelios usw., suche Turrican, Quake Shot, Gynoug, PGA Tour-Golf. Tel. 0791/43611 ab ca. 16.00 Uhr

Kaufe, verk., tausche Mega Drive-Module. Telefon: 06071/42846 (Tobias)

Tausche, kaufe, verkaufe Konsolen + Spiele für Mega Drive, Super Famicom, PC-Engine, Game Gear, Game Boy. Rufe einfach mal an. Tel. 04627/944 17.30 - 21 Uhr, by Stefan

Verk. für Lynx: Rygar, Roadblasters, Chips Challenge, Block Out, Blue Lightning, Paper Boy, Warbirds, Shanghai, zu je 39 DM, auch Master System. Tel. 08466/229

Verk. MD mit Farbmon. (3 Mon. alt) und 7 Games (M. Mouse, B. Tank usw.) für 800 DM. R. Steiner, Geissburghalde, CH-6130 Willisau, Tel. 045/812687 (Philipp verl.)

Verk. 20 Orig.-MD-Module: z.B. Sonic, Alien Storm, J.M. Football, Populous (ab 30 DM). Lechler M., Klauckerstr. 11, 8900 Augsburg, Tel. 0821/33928

Verk. MD: Airwolf 50 DM, Dang. Seed 40 DM; PC-E: Red Alert CD 40 DM. Suche für Neo-Geo Ninja Combat und Super Spy günstig, suche PC-E-Cards. Tel. 02861/7381 ab 18 Uhr (Werner)

Tausche: Mega Drive- und Game-Gear-Spiele. Habe: Midnight Resistance, GG-Shinobi usw., suche Master System-Adapter für Game Gear, zahle bis 50 DM. Tel. 07022/48690 ab 18 Uhr

Suche billige SMD-Spiele (100 % o.k.), z.B. Mickey Mouse, Wonderboy III, Afterburner II, Thunder Force III, Musha, Aleste. Tel. A- Linz, 247945

Verkaufe Wonderboy III, neu (Japan), für nur 30 DM. Telefon: 08094/685

Extrem billig!! MD (japan.) + Joy XE-1 + 13 jap. und engl. Games (u. a. Phantasy Star II, Abrams Batt.) für nur 790 DM! Bitte nur schriftlich an: D. Schneider, Hahnbergstr. 3, 4930 Detmold

Verk. und tausche Top MD-Games: Budokan, Gaiares, Columns je 50 DM und das Super-Prügelspiel "Streets of Rage" für nur 80 DM, suche Thunderforce III (nur Kreis FFB). Tel. 08134/1532

Verk. dt. Mega Drive + 2 Joypads + Phantasy Star 3 + Shadow Dancer + Herzog 2, natürlich RGB + PAL, für 450 DM. Tel. 0209/86381

Tausche und verk. Phant. Star II, Shadow Dancer, Strider, After B. II, Shinobi, Golden Axe, Altered B., Ghouls'n Ghost. Tel. 05371/57949, E. Polat, Wiesendamm 7, 3170 Gifhorn

Sega (nur Tausch): Habe z.B. Fatal Labyrinth, Curse Fantasia, Hard Driv., Out Run, Airwolf, suche Sonic, Basket, Phantasy II, Raiden, Shining Darkness. Tel. 05864/648 von 17.30 - 21 Uhr

Verk., tausche MD-Games, habe: Sonic, Alien Storm, Shadow, Dick T., PGA etc., habe Gamegear. Verkaufe 20-MB-Harddisk für A 500, Preis VB. Ruf doch mal an!! Tel. 02428/4740 Heinz-Gerd

Verk. Populous, Alien Storm, Hang On, Afterburner, Golden Axe, Alex Kidd für 260 DM oder gg. Master-System-Converter + R-Type. Tel. 07663/6976

Verk., tausche und kaufe Module für Megda Drive und Game Boy, suche für MD den Master-System-Adapter, in Top Zustand, für ca. 50 DM. Tel. 0231/400262 (Benjamin)

Verk./tausche: Alien Storm, Airwolf, Gynoug, Mickey Mouse, Aero Blaster, Hellfire, Aleste, Golden Axe, Herzog II, Thunder Force III. Tel. 04221/42481 ab 17 Uhr (Michael)

Verk. Shadow Dancer, Afterburner, Dick Tracy, Cyberball, Forgotten Worlds, Phelios, Alex Kidd, Ghostbusters, World Cup Italia 90, suche MD-Games. Tel. 06473/1430

Verk., suche, tausche, kaufe: Neo-Geo-Spiele. Suche: King of Monster, Burning Fight, Ninja Combat. Habe die besten Neo-Geo- Games. Tel. CH-0041/61/672693 (Dang Ha)

Verk. Mega-Drive (neuw., 1 Mon. alt, mit Garant.), 6 Module (neuw.), z.B. Populous, Phantasy Star II, PGA-Tour-Golf + 2 Pads für 700 DM. M. Ludwig, Hauptstr. 17, O-7962 Dahme

15 Mega Drive-Spiele zu verkaufen, auch einzeln. Tel. 0561/8700618 bis 24 Uhr

Tausche MD-Games: Habe Wonderboy, Ghostb., Thunder Force, Hellfire, E-Swat, Tiger Heli, suche: Longraiser, Batman, Rambo, Magic Hat, Populous u.a. Tel. 05033/5692 bitte 20 - 22 Uhr

Verk. Mega Drive mit 5 Top-Spielen und Master System mit 7 Spielen. Kostenpunkt weniger als die Hälfte des NP. Tel. 089/657592

Tausche: Moonwalker, Thunder Force II, Darius II, Altered Beast. Tel. 06126/3698 Karsten, suche: Spiele für PC-Engine und Sega Mega Drive

Verk. MD-Spiele: J. M. Football, Hardball, Herzog II, Truxton, Rambo III, Ghostbusters, Super Shinobi, Super Monaco Grand Prix ab 30 DM. Tel. 08064/1007 Markus Huber

Kaufe, verk., tausche alles, was mit Mega Drive, PC-Engine, Famicom (US), NES, Game Boy, Game Gear und Neo-Geo zu tun hat. Kaufe ganze Bestände. Tel. 089/1403732 ab 13 Uhr

Famicom-Games: Final Fight & Darius II + SD Battle + Actraiser für 250 DM, Neo Geo + 2 Joys + 4 Games (NAM 75, Magician Lord, Super Spy, Raguy, engl. Texte, für 1600 DM. Tel. 02107/60400

Kaufe, verkaufe, tausche SMD-Spiele, habe NHL, Thunder Fox, Sonic, Pitfighter, Gynoug, Tiger Heli usw. Suche Aeroblasters, Gaiares, Aleste usw., Tel. 06271/5873 Gilbert

SMD: Phant. Star II, Populous, E-Swat, S. Shinobi, Tatsujin, Fire Shark, Sword Vermillion, Gh. Ghosts, Rambo III, Herzog II, Junction, S. Thunder Blade je 50-70 DM. Manfred, Tel. 0821/84954

An/Verk. von Konsolen + Games für Neo Geo, Mega-Drive, Famicom usw., auch def., oder ganze Bestände. K. Rosenhahn, Tel. 02154/40096 ab 17 Uhr

Verk. Phantasy Star II für 70 DM und III für 85 DM, PGA Golf 60 DM, Super Shinobi 45 DM u.a. Spiele. Tel. 0631/16359 Alex

Tausche S. Famicom-Spiele aller Art, z.B. S. Ghous'n Ghosts, S. R- Type u. ältere Spiele. Suche Mega Drive bis 150 DM. Tel. 05341/392144 (Michael)

Suche Tauschpartner fürs Super Famicom!! Suche alles!! Tausche Super Famicom gegen MD-Drive + Spiele. Tel. 05341/392144 (Michael)

Verk. MD-Module, z.B. J. M. Football, Budokan, Populous, Aeroblasters, insgesamt für 40 - 90 DM, verk. auch Module für Game Boy, 25 - 50 DM. Tel. 030/656368 Andreas

Verk. MD + 2 Joypad + Netzteil + 7 Top-Spiele (Sonic, Musha, Tiger Heli, Mickey M., Strider, Shadow Dancer, Monsterlair), nur 3 Monate alt, NP ca. 800 DM, jetzt für VB 500 DM oder tausche gegen S. Famicom + S. Mario World. Tel. 08062/3679

Verk. Mega Drive + 2 Games + 1 Extra-Joypad, VB 400 DM. P.S.: Außerdem noch ein RGB-Kabel. Tel. 02204/67281

Verk. Mega Drive (RGB-Vers.) + 10 Spiele für VB 800 DM. Absolut neuw., NP 1400 DM. Ruft an, es lohnt sich! Tel. 02171/2688 (fragt nach Vasilios)

Hey Leute!! Tausche + kaufe Super Famicom- und Mega Drive- Games. Gilbert Brune, M-en-Baroeul-Str. 8, 4390 Gladbeck, Tel. 02043/44758 bis 23 Uhr, danach Anrufbeantworter

Verk. Sega Mega Drive mit 5 Spielen (z.B. Super Shinobi, Golden Axe) und dem Arcade Power-Stick, Preis VB 600 DM. Tel. 02429/7053 (Originale)

Verk. Sega Mega Drive mit 5 Spielen: Sonic, M. Resistance etc., für Mega Drive: Master-Converter, Zillion 2, Preis = 750 sFr., oder tausche gg. Amiga 500 plus Monitor + Zubehör, Disklaufwerk. Tel. Schweiz: 081/516447

Verk., kaufe, tausche Games für S. Famicom, PC-Engine, Sega, Neo-Geo. Kaufe auch Konsolenbestände, helfe auch bei Anschlußproblemen an Monitor. Tel. 02622/83517 (Klaus)

Was ist besser als das Neo-Geo?? Spielhallenplatinen!! Ich (ver)kaufe solche Platinen. Biete auch Konsole für Automatenplatinen. Interesse? Tel. 02622/83517 (Klaus)

Umsonst gibt's mein MD (PAL) + Strider + S.M.GP + Worldcup nicht, aber für runde 500 DM (ist VB), ruft heute ab 19 Uhr an: Tel. 07721/57617 (Zeljko verlangen)

Verk., kaufe, tausche Super Famicom- und Mega Drive-Spiele. Habe: S. Mario World, Pilotwings und Final Fight (auf Super F.). Verk. NES, 8 Spiele und Extras. Tel. 09179/5455

Achtung, Austria!! Verkaufe 2 Mega Drive einzeln, beide erst 1 Monat alt (PAL), 1 MD-Netzteil, Pad, 5 Spiele (Aleste, Mickey Mouse, Aero Blasters, Super Sh., Flicky), 2 MD-Netzteile, Pad etc. Tel. 4282/2704

Tausche neue und alte MD-Module (biete z.B. Gynoug, Aleste, Kujaku-Oh, E-Swat usw.), suche: Hellfire, Afterburner, Raiden u.a., Tel. 0241/405168 ab 18 Uhr

Tausche, verk., kaufe für SMD: S. Shinobi 60 DM, Golden Axe 40 DM, Populous 60 DM, C. of I. 60 DM, suche z.B. Thunder Force III, Ghouls'n Ghost's, Ishido, Super M. GP. Tel. 05506/7143

Suche Sega Mega Drive-Konsole + Spiele... suche Sega Master- Konsole + Spiele, suche PC-Engine + Spiele, suche Super Famicom + Spiele. Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr

Verkaufe E-Swat, Strider, Alex Kidd, suche Batman, Thunderforce III, Dick Tracy, Quakshot, Streets of Rage, Hockey, Aleste (auch PC-Engine). Tel. 05206/4133

Verk., tausche und suche Spiele für Mega Drive und Game Gear. Verk. für PC-Engine Basketball, Final Lap Twin und Son Son 2. Tel. 02822/52527

Verk. Sega Mega Drive + 2 Joypad, 4 Spiele, z.B. Sword of Vermillion, NES + 8 Spiele + Zapper zu je 500 DM. Tel. 06438/6931

Verk. Game-Gear-Module: Shinobi, G-Loc, Wonderboy, für je 40 DM, suche noch gute Amiga-Kontakte. Eddie Tropea, 7771 Frickingen, Rebweg 4, Tel. 07554/8354

Suche MD-Module wie Super Hang on, Castle of Illusion, James Pond, Phantasy Star II, Ghouls'n Ghost etc., D. Bernoulli, Hohentwielstr. 149, 7000 Stuttgart 1

Tausche MD-Games: E. Master, S. Shinobi, Phantasy S. II. Suche: Sonic, Thunderforce 3, Musha Aleste, Gynoug, Alien Storm, Populous. Tel. 02772/63303 (Carsten) ab 18 Uhr

Verk. kaum gebr. MD (dt. PAL + RGB), orig. Verp. + Alt. Beast für 350 DM, verk. PC-Engine. + 4 Spiele für 250 DM, NES + Zapper u. 21 Spiele für 350 DM, Game Boy (komp.) + 4 Spiele für 200 DM. Tel. 089/7693245 (VB)

Tausche immer MD-Spiele, habe z.B. Shadow Dancer, Ghouls'n Ghost, Strider, Wonderboy III. Suche: Gynoug, Turrican, Star Control, Quak Shot. Tel. 0791/43611 tgl. ab 16 Uhr

Verk., kaufe, tausche MD-Spiele, habe El. Master, Thunderforce 3, Lak vs. Cel., Wonderboy III u.v.a., suche Gaiares, Aeroblasters, Sonic, Thunderfox, D.D., M. Hat, Alien Storm etc. Tel. 06271/71281

Verk. Mega Drive (RGB), 3 Monate alt, mit E-Swat und Phantasy Star 3, auch einzeln. Tel. 06669/372 (nur am Wochenende)

Verk. Altered Beast 30 DM, Budokan 90 DM, Shinobi 90 DM, 100 % neuw. Qualität, suche ständig S.M.D.-Games und Lösungen. A. Heckmann, Leninallee 13, O-2500 Rostock 1

Verk. MD (jp., PAL) + 8 Top-Games (z.B. Shinobi, Axe, Ph. Star II, Myst. Defender etc.), 3 Spiele mit dt. Anleitung, Preis ca. 450 DM/VB. Tel. 07472/22090 von 14 - 19 Uhr (alles ca. 6 Monate)

Mega Drive

Hellfire, Ghostbusters, Wonderboy in Monsterlair, Mystic Defender zu verkaufen oder zu tauschen. Tel. 0221/512508 oder Tel. 0221/317650 (Mo-Fr. ab 18.30)

Tausche Budokan, Super Hang On und Axis gegen Ghouls'n Ghost, Rainbow Island, World C.S., Super Mon. GP. Tel. 0241/524968 (bei Ralf) bitte erst ab 22 Uhr

Tausche Mega Drive-Spiele. Habe: Alien Storm, Final Blow usw., suche: Sega Master-Adapter, zahle bis 60 DM. Tel. 07022/48690 ab 18 Uhr

Mega-Drive, 1/2 Jahr alt, mit 6 Spielen zu verk. (PAL), für 500 DM. Spiele sind z.B. Populous, Sword of Vermillion, Herzog II, Alex-Kidd, Italia 90, Altered Beast. Tel. 0611/719915

Verk. Sega Mega Drive (orig.-verp.) mit Joypad, Netzteil und drei Modulen (Populous, Mickey M., Lynos) für 450 DM. Tel. 0906/6673 (M. Mader, 8850 Donauwörth, Schlesierstr. 47)

MD: Budokan (US) 60 DM, A.P. Golf (dt.) 50 DM, Hellfire, Crack Down, Wonder Boy III, New Z.- Story, Strider je 40 DM; PC-E: Gunhed 70 DM. W.C.-Tennis 60 DM, Columns 55 DM. Tel. 05069/2622

Suche Sega Mega Drive + Spiele, Sega Master + Spiele, Game Gear + Spiele, Super Famicom + Spiele, PC-Engine + Spiele. Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr

Neo-Geo (engl. Texte) + 2 Joyboards + NAM 1975 + Magician Lord + Super Spy + Raguy + Zubehör (Memory Card, Trafo, Kabel), alles Top- Zustand, kpl. für 1600 DM. Tel. 02107/60400

MD-Club Kassel: Wir tauschen,(ver)kaufen Spiele und Zubehör für Mega Drive. Schickt Eure Listen und Tauschvorschläge an: MDC-Kassel, PF 35, 3501 KS-Besse (100% Antwort)

Game Boy

Verk. Gameboy mit 3 Super-Spielen (Tetris, Chessmaster, Gargoyles Quest), 100 % o.k., für nur schlappe 195 DM. Näheres bei Anruf. Tel. 09771/8793

Suche Gameboy und Spiele. Tel. 0551/792374 — P. Hame, Am Kalten Born 1, 3400 Göttingen

GB, Gamelight u. 3 Spiele (Tetris, Tennis, Nemesis), VB 200 DM, PC-Engine m. Spiel 150 DM, zus. 300 DM oder Tausch gg. Game Gear. Tel. 02206/7689 ab 18 Uhr

Tausche Game-Boy-Spiele Quarth, Skate or Die, Nemesis u.a., Harald Schattauer, Johannes-Calvin-Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel. 06132/85222

Verkaufe GB-Spiele: Pinball, SML, Balloon-Kid, für je 25 DM, T.H.F., Red Oktober, Snow Bros für 35 DM, suche Parodius (tausche auch). Tel. 0231/453901 Mo - Fr. ab 16 Uhr (Denis)

Verk. GB mit Ishido, Skate or Die, Tetris, Balloon-Kid, Alleway, Pitman, Garg. Quest, für 350 DM (auch einzelne Spiele). Tel. 02843/8528 nach 14 Uhr

Verk. GB-Spiele! Blodia 45 DM, Ishido 45 DM, Pitman 49 DM, Sumo Fighter 65 DM. Liste gg. 1 DM RP, suche noch Mitglieder für Club. Tel. 030/3022505

Verk. Gameboy mit 7 Super-Spielen (Parodius, Bad'n Rad usw.) für nur 250 DM (ohne Kopfhörer), NP 430 DM. Tel. 0721/709848 (verl. Jochen)

Tausche Gameboy mit 5 Spielen (Pinball, Tetris, Marioland, Fortress of Fear) gg. Sega Game Gear mit Spielen. Tel. 09766/380 (fragt nach Thomas) ab 14 Uhr

Verk. Gameboy, 1 Mon. alt, mit Golf, Tetris, Tennis, Fortress of Fear, alles 100 % o.k., für nur 200 DM. Tel. 06102/38721, Robert Sterba, R.-Wagner-Str. 44, 6078 Neu-Isenburg

Verk. Game Boy + 6 Spiele (Nemesis) + Tasche + Akku + Light Boy für 350 DM. Tel. 030/8176692 Benjamin

Verk. 3 Game-Boy-Spiele: Dr. Mario, Kwirk, Chessmaster zu je 25 DM. Tel. 02331/50471 ab 18 Uhr (Lakers VS Celtics, MD, 75 DM)

Verk. GB + 10 Games (Y.M. Action, Contra, Dragonsl., Castlev., Nemesis)... NP 800 DM, VK 500 DM + Batt.-Pack und Light Boy; verk. Lynx für 100 DM. Tel. 0941/997301 Stefan

Tausche Game Boy-Golf gg. Nemesis, verk. außerdem Wasteland u.a. Fantasy-Spiele für den C 64. Tel. 030/8314780 (Florian verl., habe auch Pirates)

Verk. Nintendo Heim-Computer mit 15 Spielen + Joystick für 600 DM. Tel. 02331/735326

Verk. Gameboy mit Game-Light, Gürteltasche, 4-Player-Adapter und 15 Super-Games. Deutsche und amerikanische, alles orig. verp., Tel. 06173/61780 Peter

Tausche Game Boy mit 6 Spielen, Game-Light, Netzteil, gg. PC-E Handheld oder Game Gear, beides mit einem Spiel. Tel. 089/682567 (Wolfi)

Verk. oder tausche für GB die Spiele Super Mario, Spider Man, Solar Striker, kaufe D. Dragon, F-1 Spitit, Operation, Parodius, R-Type, Skate or Die, zahle 50%. Tel. 0511/433363

Verkaufe! Game Boy + Tetris, Tennis, Billard, Super Mario, Chessmaster, für nur 200 DM. Tel. 04276/416 nach 18 Uhr

Tausche oder verk. Gargoyles Quest, Nemesis und Bomberboy, alle 100 % o.k., Tel. 05773/1267 von 14.30 - 16.30/21.-21.30 Uhr (Thomas)

Verk. Gameboy mit 5 Spielen, z.B. Burai Fighter, TMHT an Meistbietenden. Tel. 05971/15859 oder 0721/405954 (John)

Verk. Gameboy-Spiele: Dr. Mario, Nintendo World Cup und Solar Striker. Tel. 08092/21392

Kaufe Gameboy-Spiele von 20 - 30 DM, meldet Euch unter Tel. 05108/5636, kaufe auch nicht mehr funktionierende GB

Suche GB + div. Extras und Games!! Preis VHS! Angebote an: Tel. 04664/430

Verk. oder tausche Gameboy + Tetris, Spider Man, SML, N: Worldcup, Turtles + N.-Akku. Spiele orig. verp., 100 % o.k., für 360 DM oder NES mit mind. 5 Spielen. Tel. 0221/585257

Verk. Gameboy-Module: Chase HQ, Solar Striker, Nemesis, Boomers Adventure, Super Mario Land, Tennis, Godzilla, für je 30 DM, mit Anleitung und Packung. Tel. 07962/463 Rene

Suche GB-Module aller Art!! Angebote mit kurzer Bschreibung und Preisvorstellung an A. Burda, PF 1126, 4992 Espelkamp 1. Bis bald!!

Tausche Vier-Spieler-Adapter, Gamelight, Gargoyles Quest, Word-Cup, Final Fantasy; suche: Racing Spirit, Basesloaded, Pipedream, Power Mission. Tel. 0511/4340891

Verk. folgende GB-Spiele: Batman 35 DM, Spiderman 30 DM, Fortress of Fear 30 DM und Castlevania II 40 DM. Tel. 069/737846, Eric verl.

Verk. Game Boy + Zubehör mit 8 Top-Spielen, inkl. Anl., Verp., alles 100 % o.k., VB 450 DM. Tel. 02234/82294 (nur Freitags 20 - 21 Uhr, Michael)

Verk. Gameboy + 7 Spiele (TMHT, Side-Pocket....), 100 % o.k., für 300 DM. Tel. 030/8024880 ab 17 Uhr (Thomas)

Verk. Gameboy für 100 DM, F-1 Race 45 DM, F-1 Spirit, Bubble Ghost, Duck Tales je 40 DM, Puzznic, B. Fighter, Chessmaster je 35 DM. Tel. 0211/216327 Axel

Verk. Gameboy + Netzteil und den Spielen Fortress of Fear, S. Mario Land, Kwirk, Bad'n Rad, Spiderman, Baloon-Kid, Tetris zus. nur 350 DM, 100 % o.k., Tel. 05376/271

Verk. GB mit Tetris, SML, Castlevania, Parodius, Tennis, Bomber Boy + Netzteil + 4 Akku-Batterien, NP 520 DM, VB 350 DM. Tel. 0231/279644 Daniel

GB: Suche Module: World Cup, Chase HQ, biete entweder Tennis, Golf, Spider Man, Ninja Boy, Moto Cross, Maniac, WWF, Super Stars, Super M. L., Tel. 0571/70865

Verk. Bayou Billy für 50 DM + Ice Climber 20 DM (NES), suche Superfamicom + Mario World, biete 350 DM, suche SML, Parodius, Castlevania, F-1 Race, T.M.H.T. für max. je 20 DM. Tel. 05674/6617

Suche Game-Boy-Spiele bis zu 25 DM. Tel. 0421/607945 (Sabrina)

Verk. Gameboy-Spiele Fortr. of Fear, Buraifighter, Super Mario, Dr. X. Mario, für je 30 DM. Tel. 089/4604105 ab 14 Uhr, Sebastian

Verk. Gameboy + Mario Land, Tetris, Golf, Tennis, Fortress of Fear, NBA Basketball, Gamelight, Gürteltasche, NP 450 DM, VB 250 DM - 300 DM. Tel. 08731/40284 Alex

Verk. GB-Module: Gargoyles Quest 30 - 35 DM, Chase H.Q. 40 - 50 DM und King of the Zoo 30 - 40 DM, meldet Euch bei Kai, Tel. 05181/3733 oder bei Sebastian, Tel. 05181/3252

Achtung, Zürich!! Verkaufe GB inkl. Zub. + 6 Module (Contra, Burai Fighter usw.), NP ca. 600 sFr.- VP 400 sFr. (ca. 3 Mon. alt), muß abgeholt werden. Tel. 01/4837704

Bin auch Suche nach Parodius!! Tausche gg. 2 Gameboy-Spiele + Gamelight. Tel. 06103/1783 ab 18 Uhr, P.S. Tausche auch NES-Spiele (Track & Field, Zelda, Dr. Mario)

Verk. GB-Spiele Super M., Schach, G-Quest, Golf, Solar-S., Qix + Tragetasche für 245 DM und 4 Amiga-Spiele (Lemmings, Wings of Death, The Killing G. Show, Spindizzy Worlds) für 155 DM. Tel. 08202/8655

Verk. Gameboy + Tetris, Kwirk, Garg. Quest, SML, Solar Striker, R-Type, F-1 Race + Double Dragon + 4-Player-Adapter, Ohrhörer, Netzgerät für 400 DM, NP 587 DM. Tel. 0711/734131 David

Verk. Ghost'n Ghouls für 90 DM, suche Hero Turtles und Probotector. Boris Zitta, Pühlheim 3, 8503 Altdorf, Tel. 09187/6876

Verk. Turtles, In your Face, Castlevania, Parodius, Skate, Tennis, Final F., Probotector, Contra, Dr. Mario, Cyraid, Tetris, Batman, Preis VB. Tel. 06152/69181

Suche die Game-Boy-Module Probotector, Parodius und Castlevania II, zahle bis zu je 35 DM. Ralf Weiss, Tulpenweg 11, 7959 Mietingen. Tel. 07392/7200

NES

Tausche NES-Module: SMB II, Probotector, Zelda I, Faxanadu, Solstice. Ruft an: 07745/8825 (Björn) ab 14 Uhr

Verkaufe ! NES + Advantage für 260 DM. Schreibt an: Michael Härpfer, Ried 22, 8850 Donauwörth

Verkaufe NES mit 8 Spielen für 500 DM. Telefon: 089/8129270

Verk. 15 neue NES-Spiele billig (100% o.k.), zum Beispiel: Skate or Die, Turtles, Kung Fu u. andere. Tel. 0211/576252

Achtung!! Gut erhaltenes NES zu verkaufen. Mit 4 Top-Spielen und sehr billig. Informationen unter Tel. 06452/8695

Verkaufe Super-Famicom mit 5 Spielen, z. B. Super Mario World (auch einzeln). Preis nach VB. Tel. 02632/43806 ab 15 h

Verkaufe NES-Module, z. B. Mega-Man I + II, Faxanadu, Guardian legend, Low G-Man, Metal Gear, Metroid, Pin Bot, Section Z, Total Recall. Preise VB. Tel. 0942/3661 (Augustin)

Verkaufe NES + 9 Spiele für 750 DM. Tausche Game Boy + 5 Spiele + Powerpack gegen Game Gear + mind. 2 Spiele oder verkaufe für 400 DM. Tel. 06126/56469 ab 19 Uhr (Mo - Fr)

Kaufe, tausche und verkaufe Module für das Super-Famicom. Tel. 02564/31046 (Thomas)

Verk. NES mit 7 Super-Spielen (Zelda, Probotector etc.), 5 Monate alt, für 550 DM. Tel. 0721/709848 (Jochen)

Schweiz!! Verkaufe Super Famicom-Spiele: Pilotwings 90 DM, Darius Twin 80 DM, verk auch Mega Drive-Spiele. Roger, Tel. CH-061/7112381

Gameboy mit 6 Spielen: Tetris, Shanghai, Tennis, Cosmo Tank, Super Mario Land und Final Fantasy Legend. Mit Extra-Koffer. Preis 200 DM. Raum Hamburg, Tel. 040/7224548

Verkaufe: NES-Konsole (7 Mon.), 18 Games (SMB I, II, Mega Man I, II, Faxanadu, Zelda I, II...) und Zubehör (Double-Player), auch einzeln abzugeben. Alles Top-Zustand. Tel. 05455/578 ab 17 Uhr

Originalverpacktes !! 52 Spiel-Module (Goonies, Excite Bike usw..). Tel. 0214/4193

Verk. NES + 2 Controller + 11 Spiele (z. B. Metroid, Castlevania, Air Wolf, T. M. H. T., Goonies, Top Gun), 100% o. k., für 600 DM (NP 1275 DM). Tel. 07122/3315 ab 14 Uhr (Oliver)

Verkaufe Nintendo Super Famicom (mit Scart-Anschluß) + Super Mario World und F-Zero für 500 DM. Klaus, Tel. 08271/6796

Verk NES mit 24 Spielen und 1 Pad für 800 DM + Game Boy mit 3 Spielen für 130 DM, sowie Atari Lynx (defekt) für 110 DM mit 2 Spielen. Tel. 030/7758540 (Simon)

Verkaufe NES kompl. + 3 Spiele (Track & Field, Basketball, Super Mario Bros.) für nur 300 DM. Zuschriften an: Mike Knechtel, bergweg 1, 8170 Bad Tölz

Verk. NES + Ice Climber, Simons Quest und 2 Joypad für 230 DM. Tel. 02171/57044. Verk. für MS-DOS: Toobin, W. Dream (5,25") zu je 30 DM und Circ. Attractions (3,5") für 20 DM. Tel. 02171/57044

Verkaufe NES + Advantage + 10 Games, Games auch einzeln. Preis nach Vereinbarung. Tel. 05453/7734 ab 19 Uhr (Michael)

Verk. NES + Zapper + 10 Spiele, Spiele auch einzeln. Preis VB. Tel. 05453/1385 ab 19 Uhr (Marco)

Tausche 6 Monate altes NES + Super Mario I + Guardian Legend + Burai Fighter gegen Game Boy mit mind. 2 Spielen. Tel. 07191/85398 (Manuel)

Verk. Lynx + 3 Games + Netzteil, guter Zustand, für VB 275 DM. Verk. NES + Tennis + Netzteil für 125 DM. Tel. 02622/8065 (Jörg)

Verkaufe NES Super-Set mit diversen Spielen. Tel. 0208/372372

Suche: NES + Spiele (z. B. Mega Man I oder II, Dr. Mario, Zelda I oder II und, und...). Ruft an unter: 0241/73179 ab 19 Uhr (Michael)

NES (5 Mon. alt), 6 Spiele (Mario I, Faxanadu, Gradius, Tetris, RC Pro Am Racing, Donkey Kong) für 300 DM. Sega Mega: Altered Beast für 20 DM, Monaco GP 70 DM, Klax 50 DM. Tel. 05376/1222

Tausche NES-Spiel Teenage Turtles gegen Snake, Rattle'n Roll oder tetris oder Bad Man oder Gauntlet II. Meldet Euch bei Georg. Tel. 08141/15261

Verk. NES + Spiele-Box + 3 Joysticks + 3 am. Spiele + 5 dt. Spiele (z. B. Chip'n Chap, Mega Man III usw..) für 450 DM. Verkaufe/tausche u. kaufe mega Drive und Super Famicom. Tel. 09179/5445

NES: Kaufe gebr. Konsole neueren Datums — nur europ. Version. Tel. 0841/61407

Suche Super-Famicom + Spiele .... Mega Drive + Spiele .... Seaga Master + Spiele .... NES + Spiele ... PC-Engine + Spiele und CDTV ..... Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr

Verk. 2 Monat altes Super Famicom mit F-Zero und Final Fight. Alle orig.-verpackt und mit Anleitungen, 100% o. k., zusammen für nur 550 DM. Tel. 04971/7613

Super Gelegenheit!! Verkaufe Game Boy, Dialogkabel, Stereokabel, 10 Spiele inkl. dt. Anleitungen für VB 550 DM (NP 680). Gleich anrufen!! Tel. 09161/5198

NES!! Verkaufe 21 schrille NES-Games wie Zelda I + II, Mario I + II, D-Dragon II, Faxanadu, Batman, Cobrar., S. Service, L-Force, Probotector; suche MD-Games. Tel. 05453/7483 (Holger)

Achtung!! Super Angebot! Verkaufe Game Boy mit 2 Spielen. Preis VB. Wer tauscht Sega-MS gegen NES?? Habe 4 Spiele. Bei NES können es auch weniger als 4 sein. Tel. 04263/3169

Verkaufe/tausche Nintendo-Kassetten (auch amerik. Kass.). C. Bronner, Druisheimerstr. 8, 8851 Allmannshofen, Tel. 08273/2315

Atari-ST

Verk. Atari ST, Floppy, Netzgerät, 9 Disks u. 5 Original-Spiele (Dungeon Master, Turbo GT, Bobo, IK+, Tresure Island, Dizzy) u. 1 Joystick für VB 450 DM. Tel. 040/7637328

Verk. Dragonflight, Starfl., RVF, L. of Faerghail, Powermonger, Fl. of Freedom, Pirates, Gods, Winning 5, Speedball 2, je 30 DM oder tausche gegen Cadaver, Chaos. Tel. 05254/86468

Verk. Atari ST 520 mit 2 Floppys und einem Origiginal-Spiel für 500 DM. Tel. 0228/341217 (Dominik Ladisch)

Suche Disketten-Laufwerk für Atari 800. Tel. 08321/82571 (Franz)

Verk. oder tausche Original Star Trek, Lotus, Xenon 2, Eco. Suche F16 Falcon oder Combat. Tel. 02102/473653

Suche div. Ninja- und Karatespiele. Tel. 045/713840 (Martin), Schweiz

Verk. Originale: Monkey Isl., Dragon Flight, Cadaver zu je 45 DM. Immortal, Faerghail, Elvira, Chips Chal., Mystical, Medusa, Kings Q.4, Fugger, Larry 2, Maniac zu je 30 - 40 DM. Tel. 0251/796805

Verk. Originale: Nam 1965-1975 für 50 DM und Thai Boxing für 20 DM. Tel. 06485/1282 Mittwoch ab 18.00 (Olaf)

Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe viele neue Spiele. Tel. 02302/85875 (Marcus)

Atari ST Spiele zu verkaufen, nur Originale: Car Vup, ATF 2, Voodoo, Murder usw. Liste anfordern. Tel. 089/6733309 (Peter)

Immer die neueste ST Software. Gratis-Info anfordern. Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1141 Wien

Verk. Atari 1040 ST mit 3 Spielen: Winzer, Powermonger, F-19. Preis ca. 900 DM. Tel. 09872/613 Mo - Frei 13.00 - 17.00

Verk. Atari 1040 ST + 1224- Farbmonitor + Original- Soft für nur 899 DM VB. Tel. 089/6378689



Suche: Railroad Tycoon, Bundesliga Manager, Lemmings, Nam, Supremacy. Zahle Höchstpreis oder tausche: Sim City, Rings o. Med., Fugger. Oliver Brühn, Kolbergerstr. 77, 5090 Leverkusen 3

Verk. 1040 FM + Mon. SM 124 für 700 DM (inkl. Maus). Laufwerk SF 314 für 150 DM. Tel. 089/6114254

Verk. Atari Lynx, 2 Monate alt, mit Netzteil, California Games, Chips Challenge, Electrocop, Zalor, Mercenery für 350 DM VB. Tel. 0211/4541982

Suche Tauschpartner für Atari ST-Soft. Habe neue und alte Games. Tel. 06491/6526

Verk. Sampler STOS Maestro Plus + STOS The Games Creator + STOS Compiler zus. für 220 DM. Tel. 06221/763351

Suche Lords of Doom u. a. Rollen o. Adventure-Spiele (1040 STE). Zahle nach VB. Tel. 02776/402 (Jochen) nach 17.00

Tausche z.B. Megatreveller, Betrayal, Xenon 2, Dragon Flight, Cadaver, Popolous, Power-Monger, Warlock, Dragons Breath. Listen an: A. Wende, Butzbacher Weg 5, 4000 Düsseldorf

Verk. Rainbow Islands, Midwinter 2, Fish, Curse of the A. Bonds, R. of Medusa, New Zealand Story, Imperium, Kick off 2, M1-Tank Platoon. Je 20 - 40 DM. Tel. 089/3116078

Verk. S20 ST mit über 20 Originalspielen. 100 % o.k. VB 800 DM. Tel. 0711/235016

Tausche Cadaver und Loom gegen Monkey Island oder Speedball 2. Christian Haupt, R.-Eyermann-Ring 65, O-5063 Erfurt

Verk. Atari STFM + Monochrom-Monitor + Software + Drucker Star LC 20. VB ca. 1200 DM. Alles ca. 3/4 Jahr alt. Stephan Einecke, Am Beinschuh 57, O-4700 Sangerhausen 6

Verk. Atari 520 ST (1 MB), 2 Floppys, SM 124 und diverse Original-Games. Alles zusammen VB 850 DM. Tel. 05136/5163 ab 19.00

Verk. Atari 1040 ST, sehr gut erhalten mit vielen Orig.-Spielen,
z.B. Falcon, Strider, Super Wonder Boy, Ninja Warriors, für 500 DM, sowie Epson 9-Nadler für 300 DM. Tel. 09371/3390

Suche für Atari ST: Gianna Sisters, Battle Chess, James Pond, Monkey Island, Bards Tale, Champions of Krynn, Infocom Adventures. Tel. 07531/44959

Verk. Atari STE 1040 + SM 129 + 2.LW. + Maus + Pad + Joystick + Mon.-Umschalter + Zeitschriften + 2 Bücher. Tel. 05971/51051 (Jens) ab 8.30 Uhr, nur Kreis Steinfurt

Verk. Atari 1040 STF + Stereo-Farbmonitor + Mouse + Software (100 Dsk) für VB: 1500 DM. Im Raum Bonn, Köln und Koblenz. Tel. 0228/334757 ab 18.30 Uhr

Verk. Power Play 3/89-11/91 (90), Ultima 5 (35), Dungeon Master (35), Sherman M4 (25), F16 Combat Pilot (30), ST-Computer 1/88-5/91 (120). Tel. 02156/5231 ab 18.00

Verk. Atari ST, 2 Laufwerke, Orig.-Games, Magazine, Drucker + Papier 800 DM VB. Verk. auch Amiga-Originale. Tel. 05631/60588 (Jens)

Verk. Atari 1040 STFM für 550 DM, Farbmonitor 1224 für 430 DM, S/W-Monitor 124 für 200 DM, 148 doppelseitige PD-Disketten + 2 Disk-Boxen für 175 DM, 17 Originale für 200 DM. Zusammen für 1350 DM incl. Mwst. Tel. 0871/51695

Tausche für ST: Lemmings gegen Railroad Tycoon oder Sim City oder James Pond, alles Originale. Tel. 07121/72050

Verk. für ST: Wizball + Bomb Jack + Die Fugger + Jeanne D'Arc. Zusammen für 50 DM, einzeln je 15 DM, alles Originale. Tel. 07121/72050 (Jürgen)

Tausche/verkaufe Spiele-Demos, alles 100 % PD + virenfrei, 17.9.: Thuderhawk, Myth, Cadaver 2, Beast 2. Liste an/von: C.Wagner, Gr. Freiheit 92, 2000 Hamburg 50

Tausche ca. 40 ältere Original-Spiele oder verkaufe billigst, kaufe auch. Tel. 0711/794285 oder 7970285 ab 20.00

Verk. Orig.: Power-Pack für 70 DM, Nitro für 30 DM, Storm Lord für 25 DM, Shadow of the B. für 25 DM, Wings of Death für 35 DM, The Immortal für 35 DM, Turrican 2 für 40 DM, Venus für 30 DM, Seuck für 25 DM. Tel. 07251/13573 (Tobias)

Kontakte

Verkaufe Sega-Game Gear, LCD-Farbdisplay, mit Netzteil, Kopfhörern & Spielen (GG-Shinobi, Mickey Mouse, castle of Ill., Columns, Monaco GP). Tel. O-0037/41/320738 (Preis 450 DM)

Ultima VI, Larry III dt., Heart of China VGA, SF II, Sim City/Earth, Buck Rogers dt. + VGA, Oil Imperium, Thexder II, Savage Empire, Indy III, Xenon II. Verkauf zu 407 sFr. Tel. CH-01/8310750 (Ruedi)

Suche Tips zum Spiel Horror Zombies. Wer was weiß, bitte an: Timo Wingertszahn, Adolfstr. 5, 6200 Wiesbaden

Suche Tauschepartner fürs Super Famicom !! Suche alles !! Tausche S. Famicom gegen Mega Drive + Spiele. Tel. 05341/392144 (Michael)

Tausche S. Famicom-Spiele aller Art (z. B. Ghouh'n Gosts, R-Type..) und ältere Spiele. Suche Mega Drive bis 150 DM. Tel. 05341/392144 (Michael). Suche auch MD-Module!!

Crash! Der Wahnsinnsclub für alle Videospiel-Computer und CD-ROM-Systeme, von dem jeder Anrufer profitieren wird. Hotline Mo - Fr bis 16 Uhr 0621/22087 (Daniel/Adam)

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele für Neo-Geo, MD, S. Famicom. Habe auch Jamma-Platinen für Automat! Immer aktuell, teilweise nagelneu. Andreas, Tel. 02202/37609

Der ultimative Videospieleclub mit dem aktuellen und günstigsten und besten usw. Kostenloses Info unter Tel. 02202/37609 (Andreas)

Gamepower! der Club für Game Boy- und Game Gear-Spieler. Wir bieten Preisausschreiben. Info kostenlos unter Tel. 030/3022505

Suche: Alternate Reality-The City für Atari 800 XL/130XE (100 DM), Atari ST (50 DM). Spiel muß kompl. sein. Komme im Raum HH zu Euch. Tel. 04109/9202 ab 19 Uhr

Suche Tauschpartner für Mega Drive-Spiele!! Nur im Raum Bad Kreuznach !! Tel. 06703/2540 von 14 - 16 Uhr (Tobias)

20jähriger Amiga-Freak suchr gleichgesinntes Mädel zwecks Spiele-Tausch (und/oder mehr). Melde Dich!! Kai Weber, Schopstreck 21, 5600 Wuppertal 11

Verkaufe Marst. Scanner M105, 100-400 dpi, 32 Graustufen, mit passender Software (PC Paintbrush + Scan-Kit) für 200 DM. Tel. 0231/514898 ab 19 Uhr

Diverses

Suche Sega Game Gear mit mind. 4 Spielen. Biete 134 Mickymaus Taschenbücher und ca. 100 Maxi Singles! Tel. 0261/74786 (Andreas Gall)

Verkaufe Game Gear inkl. 3 Games (Y-Loc, Mickey-Mouse, Dragons Crystal) + Netzadapter, alles 100% OK ca 350 DM. Tel. 089/6126081 (Michael Buschmann)

Verkaufe Color-Monitor CBM-1081 für 350 DM, Grün-Monitor Mitsubishi 1290X, C64-A und Floppy VC 1541 für je 150 DM. Tel. 0921/57763 ab 18 Uhr (Gustaf)

Verkaufe NES-Super Set, komplett incl. 3-Spiele-Cassetten für 190 DM. Verkaufe Lynx komplett, incl. Netzteil und Cal. Games für 190 DM. Suche Mega-Drive, deutsche Version. Tel. 02256/1319

Lynx mit 10 Games, ST-Originale: Elvira, Indy III, Hillsfar, Kings Quest I, Populous, S. City, Op. Stealth, Starglider I + II, Resolution 101, Atari 800 XL, 50 Disk. Tel. 030/4351378

Verkaufe Super Famicom in Topzustand einschließlich RGB-Kabel (2,5 Meter) und Netzteil + Superspiel Final Fight für 450 DM VB. Tel. 0631/16359 (Alex)

Suche gebraucht Telespielplatinen für Spielhallenautomaten. Tel. 02333/74568

Verkaufe Super Famicom RGB-Version + Spiel (F-Zero) für 500 DM. Eine Woche alt! Plus Garantie! NP 660 DM. Ruft an, es lohnt sich! Tel. 02171/2688 (Vasilios)

Zahle bis 100 DM für leere Telefonkarten! Einfach anrufen! Tel. 0921/44944 ab 18 Uhr (G.Tischler, Richthofenhöhe 2D, 8580 Bayreuth

Power Play: über 30 Hefte zusammen 100 DM. Amiga, über 40 Hefte zusammen 120 DM. Wer zuerst anruft, erhält Zuschlag! Tel. 0681/700772

Verkaufe Original Nintendo Mini-Flipper aus Preisausschreiben von Power-Play 6/91 für 50 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek. Suche billig Game-Boy-Module.

****
LYNX incl. California Games für 150 DM.
Telefon 08441 / 72981 (Thomas)
****

Super Famicom + 12 Spiele, auch einzeln zu verkaufen, u.a. Little Ninja, Super R-Type, Area 88, Final Fight, Ys III, Preis nach VB. Tel. 04461/6041 ab 17 Uhr. Suche Neo-Geo!

Streß im Sturm



Monstermetzeln macht müde (Amiga)

Alien Storm

In der *POWER PLAY* stellten wir bereits die Mega-Drive-Version des Monsterfestivals "Alien Storm" vor. Eine Frau, ein Mann und ein Android, alle drei bis an die Zähne bewaffnet, reinigen eine Stadt von lauter gefräßigen Aliens. Alle Formen und Farben sind vertreten. Die Verschiedenartigkeit der Mäuler reicht vom niedlichen Kobold-Gebiß bis zum allesverschlingenden Tentakelbatzen. Zur Verfügung stehen Flammenwerfer, Elektroschocker und andere Leckereien. Hauptsächlich lauft Ihr mit einem der drei Helden den Schauplatz von links nach rechts ab und verbrutztelt alles, was sich Euch in den Weg stellt. Die verschiedenen Etappen reichen von Straßen in der Villengegend bis zu Downtown-Areas — die Aliens haben nichts ausgelassen.

Zwischen den Levels gibt es noch zwei verschiedene Sequenzen; eine Kaufhausschlacht aus der Sicht des Helden und eine kleine Hetzjagd entlang einer Straße, wobei man den mordlüsternen Aliens prinzipiell ausweichen muß, sofern man sie vorher nicht in Asche verwandelt hat. *ri*

na ja

Spielidee und Ausführung von Alien Storm haben mich sowohl in der Mega-Drive-Version als auch auf dem Amiga nie sonderlich begeistert. Allerdings ist die Amiga-Umsetzung in vielen Punkten um einiges schlechter geworden. Es fehlen beispielsweise die ganzen Duell-Modi. Prinzipiell läuft man die Levels nacheinander ab und niettet hektisch alles fremdaussehende um. Abwechslung besteht nur in der Hintergrundgrafik (die zudem auf dem Amiga nicht sehr schön ist) und den verschiedenen Alienrassen. Soundtechnisch beschränkt sich das Amiga-Gemetzel auf ein paar lumpige Effekte und einige grauenhafte Zwischenmelodien.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 44%
nicht geplant	Grafik: 50% Sound: 27%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

Schwerer Schwur



Auch im goldenen Schloß ist das Überleben kein Kinderspiel

gut

Sieht man von der relativ trägen Steuerung und der insgesamt eher gebremsten Action ab, ist The Oath ein edel aufgemachtes und wohl gelungenes Produkt, das kein Standard-Feature (Zwei-Spieler-Modus, Continues etc.) vermissen läßt. Außerdem verdienen sich die Grafik- und Musikverantwortlichen ein dickes Lob: In beiderlei Hinsicht werden Konkurrenzspiele wie z.B. "Z-Out" locker abgehängt. Leicht ist die Attic-Ballerei jedoch nicht: The Oath ist ein Spiel für geduldige und geschickte Tüftler mit schnellen Reflexen und geübtem Auge. Frustgefährdete Action-Anfänger und Ballercholeriker sollten besser auf anderem Terrain trainieren.



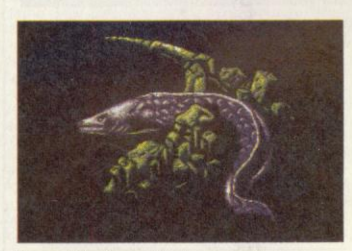
Groß, größer, Endmonster: Fünf davon gibt's im Spiel

The Oath

Die neueste Horizontalballerei für den Amiga kommt aus — zumindest in Ballerkreisen — bisher unbekannten Softwareschmiede: "The Oath" entstand bei Attic, die vor allem als Spezialisten für Grafik-Adventures und als intime Kenner der ST-Hardware bekannt sind.

The Oath spielt sich in fünf durchgehend parallax-scrollenden Levels ab. Aus der horizontalen Flugrichtung lassen sich auch ein paar Zentimeter nach oben und unten ausbrechen.

Wie üblich steht jeder Level unter einem anderen grafischen und musikalischen Thema: Man beginnt unter Wasser, durchfliegt ein Schloß sowie Eis- und Technowelten und landet schließlich in der morbiden Umgebung des (finalen) Horror-Levels. Daß fünf bildschirmfüllende Endmonster den Spieler am Vorankommen zu hindern versuchen, versteht sich bei einem Ballerspiel dieses Jahrgangs von selbst.


Verschiedene Zwischenbilder stimmen auf den Level ein

Extras gibt's auch reichlich: Neben Raketenwerfern und Plasmakanonen, die nicht nur die Angriffsfähigkeit, sondern auch die Größe des eigenen Raumschiffs verändern, flattern "Speed"- und "Sonstwas"-Ups durch die Gegend. Die Ausstattung sollte der Spieler mit der geplanten Flugroute abstimmen: Teils wird's recht eng und das protzige Zusatzgeschütz entpuppt sich beim Manövrieren als eher hinderlich.

Neben Zwischenbildern und einem Soundmenü wurde das Programm von den fleißigen Attic-Leuten auch mit einer High-score-Liste, einem Paßwort- und Continue-System sowie einem Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus ausgestattet. *wi*

geht so

Schade, daß man so edle Grafik so selten zu Gesicht bekommt: Schöne Schattierungen, feine Farbtöne, großer Detailreichtum. Bei der Bewältigung eines Levels muß man jedoch sehr oft ein genaues Auge auf Vorder- und Hintergrundgrafiken werfen. Teilweise kommt man auch durch Zusammenstöße mit mikrobenkleinen Schüssen zu Schaden. Irgendwann endet jedes noch so schöne Ballergefecht in einer Pixelpositionierungs-Sequenz, die großes Geschick erfordert. Bei der kleinsten Berührung verpufft das Raumschiff schon in einem Rauchwölkchen. Mit der Zeit wird das ganz schön nervig und verleidet mir den Spaß an diesem ansonsten guten Spiel.



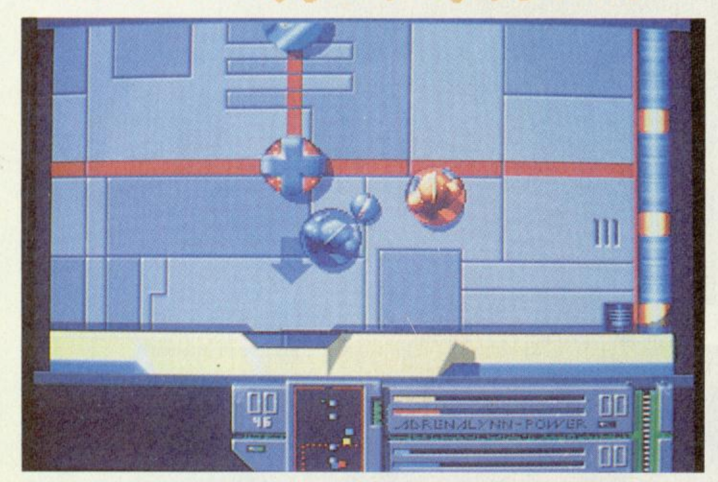
Geteilter Frust ist halber Frust: Man darf zu zweit auf Monsterjagd gehen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Attic, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
nicht geplant	Grafik: 72% Sound: 71%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

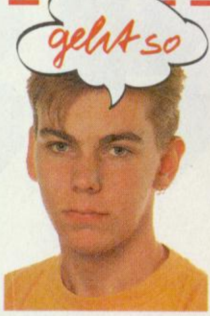
Zu hoher Blutdruck



Manchmal muß man aufpassen, daß man kein Eigentor schießt

Adrenalynn

Ende des 20. Jahrhunderts entdecken Programmierer eine neue Künstliche Intelligenz, die der Menschheit 50 Jahre später zum Verhängnis werden könnte. Schließlich veranstaltet die Konföderation der Vernetzten Computer eine Reihe von Turnieren, die einen Zweikampf zwischen Mensch und Maschine darstellen. Der Sieger bestimmt über das Schicksal der Menschheit. Die Gewalt und Grausamkeit des Spiels gab ihm den Namen — "Adrenalynn". Jedes Team in Adrenalynn besteht aus zwei Spielern. Habt Ihr keinen menschlichen Partner zur Verfügung, stellt der Computer einen seiner Mannen. Ihr tretet nacheinander gegen feindliche Computerteams an. Ziel ist es, so viele Bälle wie möglich in das gegnerische Tor zu schießen. Gespielt werden pro Match zweimal 60 Sekunden in einer drei Bildschirme großen Arena. Zu sehen ist der Ausschnitt, in dem sich gerade der Ball befindet. Eine Radarkarte am unteren Bildschirmrand zeigt die Positionen von Ball und Spielern, die auf kleinen magnetisierten Plattformen durch die Arena huschen. *ri*



Die technische Qualität der Grafik erfreute mich ungeheuer — ein Scrolling, wie man es selten zu Gesicht bekommt; butterweich in allen Geschwindigkeiten. Am Spielprinzip scheiterts dann aber. Mußte es denn ein Verschnitt von "Speedball" sein, das in seiner Form unerreicht bleibt? Adrenalynn ist zwar schön schnell, aber die Spielfläche ist zu klein. Mir hätte auch ein Turniermodus für mehr als zwei Spieler gefallen. Musikalische Begleitung gibt's nur im Titelbild und in den Menüs. Während des Spiels lauscht man nur dem Rauschgenerator und einigem Gehupe, wenn's mal etwas hektisch in der Arena zugeht. Haltet Euch lieber an Speedball 2.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS — nicht geplant

AMIGA 58% — Grafik: 69% Sound: 63% — Schwierigkeit: mittel

ATARI ST — in Vorbereitung

C 64 — nicht geplant

Wiederholung



Neuer Name, fast das gleiche Spiel wie "Thunderstrike" (MS-DOS)

Strike 2

Zukünftige Sportspiele haben nun gar nichts mehr mit dem friedlichen Zeitvertreib zu tun, der heutzutage als Freizeitspaß gilt. Der Sport der Zukunft heißt "Strike 2". Als Arenen dienen keine abgesteckten Rasenplätze, sondern komplette Planeten. Ihr steuert (alleine oder zu zweit) ein kleines Raumschiff, das Ihr aus vier verschiedenen Modellen aussuchen könnt, über die 3-D-Landschaft der jeweiligen Arena. Ungewöhnlich ist die Perspektive, aus der Ihr das Geschehen betrachtet. Das eigene Raumschiff, das per Maus, Joystick oder Tastatur über den Bildschirm bewegt wird, ist immer nur von außen zu sehen.

Eure Aufgaben sind unterschiedlich. Je nach Planet gibt es fünf verschiedene Spielvarianten oder Aufgaben. Im "Survival"-Spiel müßt Ihr beispielsweise nur eine bestimmte Zeitspanne überleben, bei "Hit & Run" sollt Ihr unter Zeitdruck bestimmte Gebäude gezielt abschießen.

Das Problem bei jeder Mission: Feindliche Raumschiffe wollen das verhindern und nehmen Euch natürlich unter Beschuß. *mh*

geht so

Huch, das kommt mir irgendwie vertraut vor. Flugs wurden ein paar alte *POWER-PLAY*-Ausgaben durchforstet und siehe da, ich hab's gefunden: "Strike 2" ist nichts weiter als der neuerliche Aufguß des vor rund einem Jahr erschienen "Thunderstrike". Prinzipiell wurde einfach das alte Thunderstrike hergenommen und ein paar neue Features drumrumgestrickt. Mehr Spaß als der Vorläufer macht es trotzdem nicht. Der knackige Schwierigkeitsgrad, der Thunderstrike nur 3-D-Ballerexperten zugänglich machte, sorgt auch beim Nachfolger für Frust. Für ein, zwei Stunden Actionvergnügen ist Strike 2 sicher gut. Für mehr reichts leider nicht.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 61% — Grafik: 60% Sound: 49% — Schwierigkeit: mittel

AMIGA — in Vorbereitung

ATARI ST — in Vorbereitung

C 64 — nicht geplant

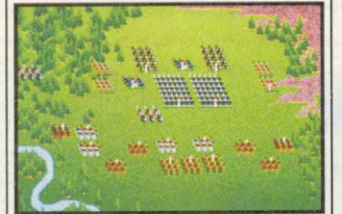
J.R.R. TOLKIEN'S

RIDERS OF ROHAN

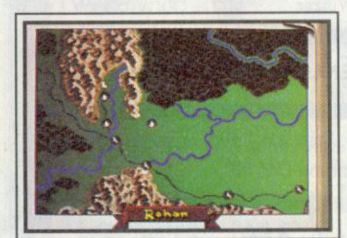
"Gondor! Gondor vom Gebirg zum Küstenstrich !
Westwind wehte; das Licht der Königsgärten glich
Hellem Regen: so fiel es auf den Silberbaum
Einstmals. Türme, Thron und Krone, goldner Traum !
Gondor! Gondor! Wird der Westwind wieder wehn ?
Werden Menschen den Silberbaum dort wiedersehn ?"
(aus "Herr der Ringe")

• Atemberaubende Arcade Sequenzen • Realistisches 3D-Terrain •
• Technisch ausgefeiltes Taktik-System • Spektakuläre Duelle mit Orks und Dunlendings •
• Spielen Sie entweder Tolkiens weltberühmtes Szenario oder kreieren Sie Ihr eigenes •
• Mit ausführlichen, illustrierten Informationen über Mittelerde und seine Bewohner •

KOMPLETT IN DEUTSCH !







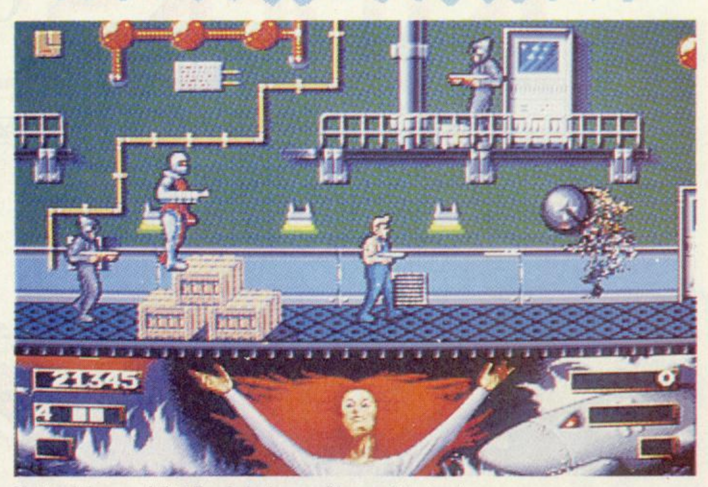


Gandalf:
Gesandt um das Volk gegen Saruman zu vereinigen.
Als Zauberer versucht er das Böse zu bezwingen.
Wird es gelingen?



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH • Bruchweg 128-132 • 4044 Kaarst 2 • Tel. 02101/607-0 • Telefax: 02101/607111
Mitvertrieb • Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Ohne Biß



Unter Wasser hört Euch keiner gähnen (Amiga)

Thunder Jaws

Gehen einem Actionhelden auf dem Erdboden die Abenteuer aus, taucht er ganz einfach für ein Weilchen unter: In "Thunder Jaws" schlüpft Ihr (wahlweise auch zu zweit mit einem geschickten Kumpel) in den Taucheranzug und macht mit der Harpune die Unterwasserwelt unsicher. Dort wimmelt's vor bissigen Haien, aggressiven Tauchern und selbstfeuernden Geschützen; habt Ihr Euch durch die erste Hälfte der horizontal scrollenden Levels hindurchgekämpft, gelangt Ihr jeweils in eine unterseeische Basis. Dort könnt Ihr Euch auch ducken, springen und Leitern klettern; hauptsächlich marschiert Ihr jedoch prügelnd im Stile diverser Actionspiele von Ocean voran. Danach müßt Ihr wieder ins Wasser...

Alle Levels (wie viele es sind, steht nirgend's geschrieben) sind nach diesem Schema aufgebaut. Diverse Extrabehälter spendieren bessere Waffen und Sauerstoff, auf dem C64 darf man sich (scheinbar als Ersatz für das fehlende Intro) außerdem über eine Handvoll Continues freuen. Testmuster von Domark. *wi*

Das Spiel schrammt haarscharf an der *POWER-GURKE* vorbei: Abgesehen von den unverschämt langen Wartezeiten (auf dem Amiga wechselt man völlig grundlos die Disketten), die noch vor Spielbeginn gehörig nerven, verblüfft das Spiel durch totalen Ideenmangel, Stümper-Grafik und belanglose Soundeffekte. Auf dem ST fehlt darüber hinaus die Musik; dafür kriecht die "Action" im Schneckentempo über den Meeresboden. Die etwas fetzigere (und grafisch natürlich noch peinlichere) C-64-Version "fesselt" ein paar Sekündchen länger, dann wandert auch sie (unter anderem wegen eines gemeinen Schwierigkeitsgrades) ins Reset des Vergessens.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

System	Wertung	Grafik	Sound	Schwierigkeit
MS-DOS	nicht geplant			
AMIGA	26%	42%	29%	mittel
ATARI ST	26%	41%	27%	mittel
C 64	29%	40%	27%	schwer

Blast and go



Pfeilschnell durch Zukunftsarenen (Amiga)

Trex Warrior

Mando Quad war einst ein Gladiatorenchamp, jetzt sinnt der zum Cyborg aufgepeppte Kampfrüppel auf Rache.

Ihr übernehmt die Rolle von Bolar und müßt alle Arenenkämpfe auf fünf verschiedenen Planeten überleben. Jeder Tag besteht aus einer Anzahl Duelle gegen computergesteuerte Droiden. Ihr seht die Gefechte in dreidimensionaler Sicht aus Eurem Cockpit. Kleine, schnelle Flitzer ("Speedies"), Launcher (beschießen Euch mit Homing-Missiles) und andere, teils fliegende, teils hüpfende Gerätschaften müssen vernichtet werden. Dazu wurde in Euren Gleiter ein Laser eingebaut, der allerdings schnell heiß läuft. Andere Extras, z.B. Raketen, Laser-Kühler, könnt Ihr durch verdientes Geld erstehen.

Die Arena bietet einige Überraschungen. Vorsicht ist aber vor den roten Feldern mit weißem Stern geboten: Sie saugen die Energie aus Eurem Schild. Durch Benutzen von Sprungfeldern könnt Ihr außerdem die fliegenden Gleiter erwischen. Alle Arenen sind aus diesen Feldern und einer Randbegrenzung aufgebaut. *ri*



Mit High-Speed durch die Arenen zu sausen, einen "Speedy" zu verfolgen und gelegentlich eine Salve auf ihn abzufeuern macht einen Höllenspaß. Man kann vor- und rückwärtsfahren, das Springen auf entsprechenden Feldern sichert manchen Vorteil. Die unterschiedlichen Waffen und Taktiken der Gegner und die verschiedenen Arenen geben dem Spiel genügend Pfeffer, über längere Zeit zu fesseln. Schade, daß ein Zwei-Spieler-Modus fehlt, aber auch so wird man von einigen Computergegnern anständig gefordert. Gut ist auch, daß der Spielstand nach jedem Kampf gespeichert wird. Ich zumindest werde noch einige aufregende Stunden in der Arena verbringen.

STECKBRIEF

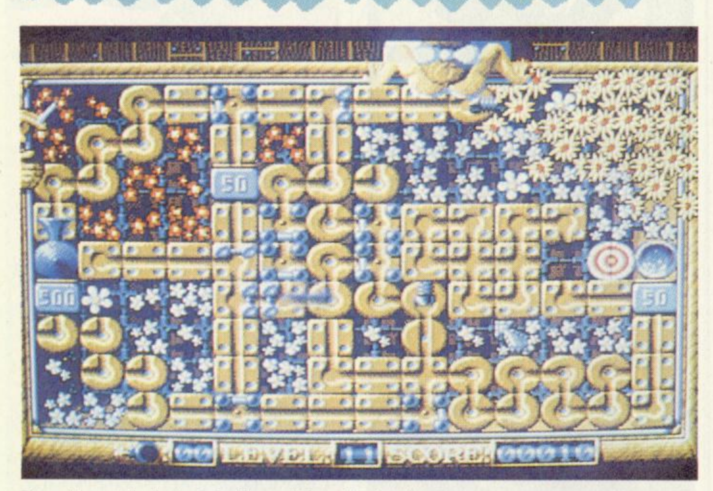
Genre: Action
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS – nicht geplant

AMIGA 74% – Grafik: 71% – Sound: 60% – Schwierigkeit: schwer

ATARI ST – in Vorbereitung

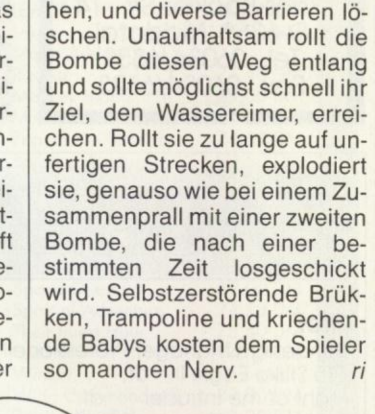
C 64 – nicht geplant



Eine Kugel bahnt sich ihren Weg (Amiga)

Boston Bomb Club

Im "Boston Bomb Club" des 19. Jahrhunderts ging eine Gruppe von verrückten Wissenschaftlern einem etwas seltsamen Hobby nach. Auf einem Billardtisch wurden verschiedene Labyrinthe mit diversen Gemeinheiten entworfen. Eine Bombe (mit brennender Lunte) soll nun diesen Parcours ungehindert bis zu einem kleinen Wassereimer entlangrollen, um darin entschärft zu werden. Der Parcours besteht aus einer zweidimensionalen Anordnung verschiedener Felder, z.B. Rinnen, Kurven und T-Kreuzungen. Der Spieler kann entscheidende Stellen nun modifizieren, sprich Kurvenstücke um ihre Achse drehen, und diverse Barrieren löschen. Unaufhaltsam rollt die Bombe diesen Weg entlang und sollte möglichst schnell ihr Ziel, den Wassereimer, erreichen. Rollt sie zu lange auf unfertigen Strecken, explodiert sie, genauso wie bei einem Zusammenprall mit einer zweiten Bombe, die nach einer bestimmten Zeit losgeschickt wird. Selbstzerstörende Brükken, Trampoline und kriechende Babys kosten dem Spieler so manchen Nerv. *ri*

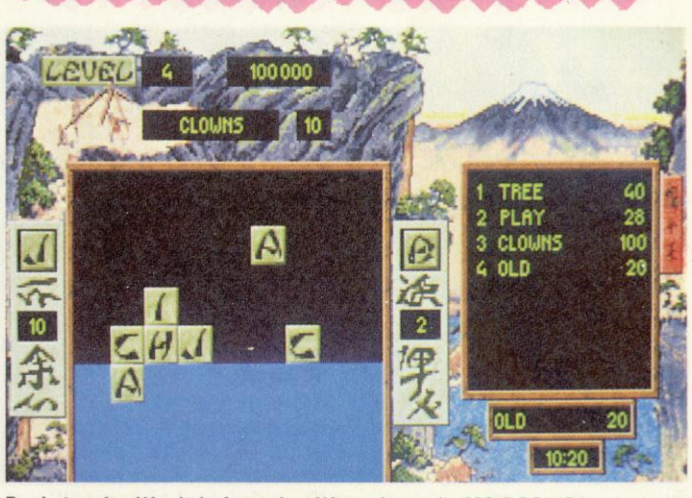


Das Spielprinzip ist zwar angestaubt und wurde in Dutzenden Varianten von verschiedenen Programmierern realisiert, dafür sind die Levels Stück für Stück eine Herausforderung. Daß man die nächste Spielstufe schon erreicht, wenn nur eine von mehreren Bomben ihr Ziel erreicht, erfreut auch den nicht so geübten Spieler. Originelle Einlagen, Bonusfelder und andere kleine Gemeinheiten geben dem Spiel ein bißchen Pfeffer. Die Grafik ist durchgehend angenehm, mit Sound wird nicht gespart. Boston Bomb Club ist ein abwechslungsreiches Tüftelspiel für Denker mit schnellen Reaktionen — die Qualität des ähnlichen "Pipe Mania" wird allerdings nicht ganz erreicht.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Silmarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 67%
in Vorbereitung	Grafik: 65% Sound: 59%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Buchstapeln: Wordtris fragt den Wortschatz ab (MS-DOS/VGA)

Wordtris

Keine sechs Monate können vergehen, ohne daß ein Spiel aus der "-tris"-Reihe bei Spectrum Holobyte erscheint. Nach "Tetris", "Welltris" und "Faces" kommt nun "Wordtris", bei dem man, wen wunderts, Wörter legen soll.

In den schon bekannten Becher plumpsen diesmal von oben Buchstaben hinein. Diesmal ist der Becher allerdings bis zur Hälfte mit Wasser gefüllt. Buchstaben schwimmen auf diesem Wasserspiegel; Stapel von mehreren Buchstaben sinken bis zur Hälfte ein. Bildet man nun mit Buchstaben in Kreuzworträtsel-Manier (also von links nach rechts bzw. von oben nach unten) ein Wort, dann verschwinden die entsprechenden Buchstaben und auf dem Punktekonto gibt's ein Plus. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade, die hauptsächlich die minimale Zahl der Buchstaben pro Wort (drei oder vier) einstellen und zehn Level, die immer schneller werden und schließlich in totale Hektik ausarten. Drei verschiedene Zwei-Spieler-Modi wurden dem Programm beschert: An einem Rechner kann man gegeneinander oder gemeinsam antreten. *bs*





Die ersten zehn Minuten machte es irgendwie Spaß, dann fiel mir auf, daß ich durch Glück und Zufall mehr erreichte, als durch gezieltes Wörterlegen. Wer die Buchstaben einfach blind stapelt, wundert sich, wie schnell er sinnvolle englische Worte gutgeschrieben bekommt. Das Bonuswort zu legen ist hingegen fast unmöglich: Immer wenn man die meisten Buchstaben zusammen hat, legt man aus Versehen ein anderes korrektes Wort, das wieder einige der Bonusbuchstaben wegnimmt. Eine deutsche Version ist unseren Informationen nach nicht in Arbeit. Technisch gibt sich Wordtris solide: VGA-Grafik und Unterstützung der gängigen Soundkarten sind inklusive.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 54%	AMIGA
Grafik: 43% Sound: 59%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Anatol Locker (al)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)

So erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/4613289, Fax 089/4613 5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Arno Krämer
Titelgestaltung: Alexander Gerhard
Bildredaktion: Sabine Lechner, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Origin

Anzeigendirektion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9602
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/5562256, Fax: 00972/52/444518
Taiwan: Aim Int. Inc., Telefon: 00886-2-7548631, Fax: 00886-2-7548710.
Japan: Media Sales Japan, Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33595/1709
Korea: Young Media Inc., Telefon: 02/756-4819, Fax: 02/757-5789
Frankreich: CEP France, Telefon: 0033/148007616, Fax: 0033/14824-0202
Italien: CEP Italia, Telefon: 2/4982997, Fax: 2/24692834
International Business Manager: Stefan Grajer, 089/4613-638

Auslandsniederlassungen:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 0041/42/440550, PC-Software: 0041/42/440660, Fax: 042-415770
USA: M&T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Fax: 415-3663923
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043/1/5871 3930, Fax: 0043/1/587 139333

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Gesamtvertriebsleiter: York v. Heimburg
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-702

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754





Streit der Sprücheklopfer



Auf Wunsch greifen auch neutrale, aber aggressive Nomaden-Monster ins Geschehen ein

Celtic Legends

Hexfeld-Kloppereien sind momentan groß im Kommen: Nach Blue Bytes fantastischem Zukunfts-Kampfspiel "Battle Isle" besinnt sich der französische Partner Ubi-Soft nun auf die Vergangenheit und schickt den Spieler ins Reich der "Celtic Legends". Dieses Strategieepos erinnert wiederum stark an den Japan-Klassiker "Master of Monsters", den wir Euch in unserer aktuellen Nippon Corner vorstellen.

In Celtic Legends zanken zwei Zauberer um die Macht über eine fiktive Inselgruppe. Spielt man alleine, führt man den guten Magier Eskel gegen den finstren Daimog. Zu zweit können beide Parteien von einem menschlichen Spieler geführt werden. Mit der Maus bedient man dann abwechselnd die Sprücheklopfer und deren monströse Untergebene. Das Ziel jeder Celtic-Legends-Partie ist es, den anderen Zauberer von der Karte zu putzen.

Die Inseln stellen sich in schönster "Schräg-von-oben"-Ansicht dar: Es gibt Wälder, Moore und Felder sowie für jeden Zauberer je eine Festung. Am wichtigsten sind jedoch Steinkreise, die eine entfernte Ähnlichkeit zu den berühmten Stonehenge-Monumenten besitzen. Diese liefern die entscheidende magische Energie, die zum Hexen und zum Heraufbeschwören von Monstern notwendig ist.

Kämpfen tun nämlich meist nur die herbeigezauberten Finsterlinge, der magische Meister hält sich vornehm zurück. Treffen zwei verfeindete Truppen auf einem Feld zusammen, wird auf den Kampfbildschirm umgeschaltet. Dort prügeln sich die einzelnen Drachen, Untermagier, Kobolde und Schwertkämpfer ebenfalls auf Hex-Untergrund. Man steuert abwechselnd die eigenen Figuren, die sich bei einer Konfrontation hübsch animiert die Köpfe blutig hauen.

Jede Partie kann abgebrochen, gespeichert und zu einem anderem Zeitpunkt fortgesetzt werden. Auf Wunsch darf man auch marodierende Monsterhorden auf die jeweilige Insel entlassen. Diese greifen beide Parteien wahllos an und sorgen so für zusätzlichen Ärger. *wi*

gut

An das oben erwähnte Battle Isle kommt Celtic Legends in keiner Beziehung heran. Trotzdem macht es Spaß und ist aufgrund des unkomplizierten Inhalts und der einfachen Handhabung auch jüngeren Strategiefreunden zu empfehlen. Grafik, Soundeffekte und musikalische Untermalung sind hübsch: Vor allem auf dem Schlachtfeld entsteht durch niedliche Animationen und aggressives Monstergrunzen eine witzige Fantasy-Atmosphäre. Die Hexfeld-Auseinandersetzungen selbst bieten nicht übermäßig viel taktischen Tiefgang. Wer jedoch auf stundenlanges Geknobel zugunsten schneller Entscheidungen verzichten kann, sollte zugreifen und Celtic Legends ausprobieren.



Die magischen Steinkreise sind wichtig und deshalb ständig umkämpft: Eine aggressive Monstergruppe hält die Stellung

STECKBRIEF

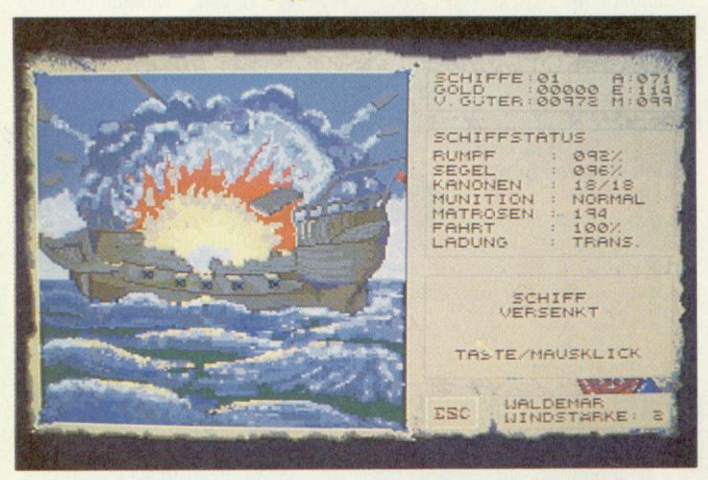
Genre: Strategie
Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 69%
in Vorbereitung	Grafik: 66% Sound: 64%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Um diese Fantasy-Welt kämpfen die beiden Magier Eskel und Daimog

Erobern schwergemacht



Heiße Seegefechte gehören zum Tagesablauf (Amiga)

Conquestador

Im Orion-Sektor auf dem Planeten Paradise schreiben wir das Jahr 1800. Wir befinden uns im Zeitalter der Expansion, als Forschungsschiffe sich aufmachen, neue Kontinente zu entdecken. Als Befehlshaber über mehrere Conquestadoren müßt Ihr Schiffsflotten zur Entdeckung, Erforschung und Kolonisation ausrüsten und damit diese Welt erobern. Bis zu vier Spieler können sich bei dem Eroberungswettkampf messen. Wahlweise sind auch Computergegner einsetzbar.

Conquestadoren sind die ausführenden Organe in Eurem Reich: Das sind beispielsweise Generäle und Admiräle, deren Eigenschaftswerte so verteilt sind, daß sie sich für die Ausführung von Land- und Seeschlachten eignen. Das Spiel ist in mehrere Phasen unterteilt. Im Strategieteil können Conquestadoren eingestellt oder entlassen werden. Hier müssen auch Kolonisten angeworben werden, die für die Bevölkerung neu entdeckter Kontinente wichtig sind. Die folgenden Phasen unterteilen sich in die verschiedenen Conquestador-Arten. So kann der Admiral in seiner Phase ein Schiff steuern oder andere Conquestadoren an Bord nehmen. Ansonsten darf die Conquestadoren-Clique allerhand anstellen: Häfen angelegen, Siedlungen bauen und Handel führen. Jede dieser Aktionen kostet den Conquestador ein paar Kommandopunkte, von denen er mehrere besitzt — abhängig von seiner Erfahrung.

Kommt es schließlich zu Schlachten mit menschlichen oder computergesteuerten Gegnern, unterscheidet man verschiedene Kampfarten. Die strategische Kampfvariante beispielsweise beschränkt die Gefechtshandlungen auf einige Grundstrategien, die im Vergleich zur Strategie des Gegners zwischen Sieg und Niederlage entscheiden. Komplizierter wird der Seekampf. Hier muß auf Munition, Zustand des Segels und des Rumpfes geachtet werden. Selbst die Windrichtung spielt eine Rolle. *ri*

Auf der Heimatinsel beginnt der Feldzug: Rechts seht Ihr relevante statistische Daten (Amiga)

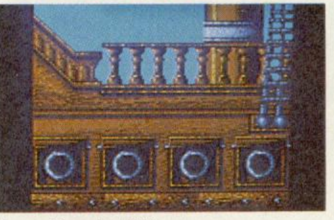




Diesem Aquarell entstammt das Titelbild

geht so

Daß Conquestador einem Brettspiel nachempfunden wurde, merkt man sehr deutlich im Spielverlauf. Die Programmierer legten großen Wert auf Details und haben sehr viele Spieleelemente eingebaut. Leider geriet dabei der Spielfluß arg ins Hintertreffen. Die Phasen spielen sich, gerade wegen des Deatilreichtums, sehr träge. Auch vergeht einige Zeit, bis man die ganzen Zusammenhänge im Spiel versteht. Trotzdem sind hartgesottene Strategen mit Conquestador größtenteils zufrieden. Für ein Strategiespiel sind Grafik und Sound durchaus überdurchschnittlich und zudem stimmungsvoll. Ich kann Conquestador nur den Leuten empfehlen, die bereits viel Erfahrung mit ähnlichen Brettspielen gesammelt haben. Der kleine "Sim City"-Stratege bleibt hier etwas auf der Strecke.



Eure Segelschiffe...



...schauen schmuck aus

gut

Jetzt wissen wir endlich, warum die spanischen Conquestadoren so erfolgreich in Südamerika tätig waren: Sie hatten das absolute Gedächtnis. Über ein Gehirn mit erheblicher Speicherkapazität sollte auch der Conquestador-Spieler verfügen. Leider kann man sich die Daten seiner Untergebenen nicht alle gleichzeitig ansehen. Hat man schon ein ansehnliches Trüppchen beisammen, entsteht erhebliche Verwirrung. Von dieser etwas seltsamen Informationspolitik abgesehen, wird der ambitionierte Welteneroberer zufriedenstellend bediehnt. Einsteigern, die nicht schon einschlägige Brettspiel-Erfahrungen gemacht haben, ist eine Proberunde vor dem Kauf anzuraten — nicht jeder ist dem knallharten Eroberungsgeschäft gewachsen.

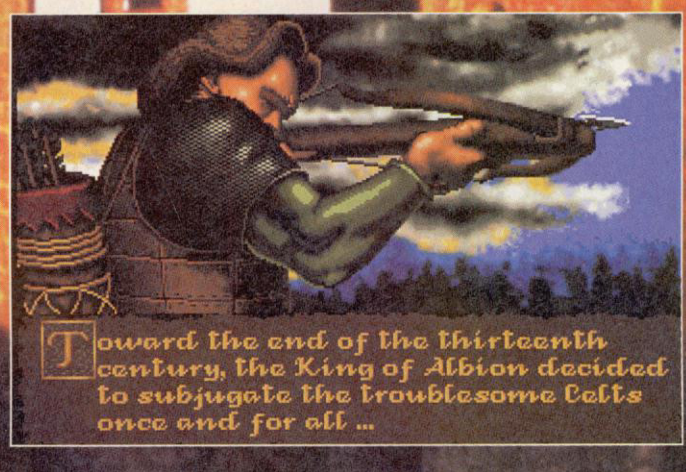
STECKBRIEF

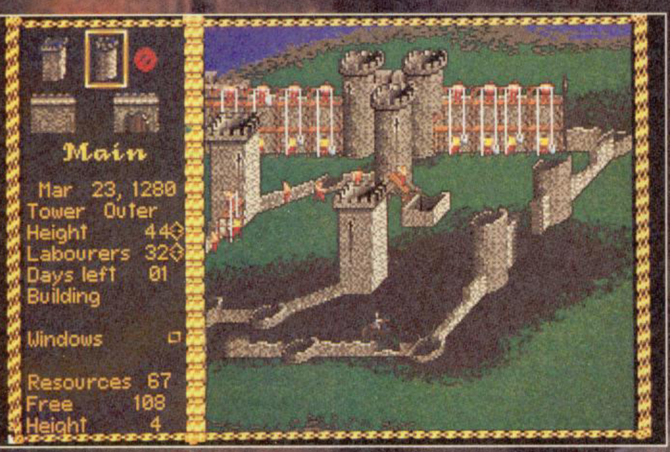
Genre: Strategie
Hersteller: GDG, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS		AMIGA	67%
in Vorbereitung		Grafik: 56%	Sound: 64%
		Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST		**C 64**	**69%**
in Vorbereitung		Grafik: 58%	Sound: 56%
		Schwierigkeit: einstellbar	



50 PROZENT GENERAL UND EIN 100 PROZENT HEUCHLERISCHER LÜGNER SEIN.







Die Bauern proben den Aufstand. Und wer kann es ihnen verdenken?

Sie haben sie zum Bau von Burgen gezwungen. Sie haben ihnen immer höhere Abgaben auferlegt, bis sie ihre Kinder essen mußten. Und dann haben sie ihnen gerade mal ein paar Mistgabeln an die Hand gegeben und ihnen befohlen, den benachbarten Herzog anzugreifen.

Sie werden also keine Beliebtheitswettbewerbe gewinnen, wenn Sie "Castles" ™ spielen. Ein Spiel, in dem Sie Ihre Kenntnis der mittelalterlichen Architektur, Ihr "Überredungsmittel" bei der Beitreibung der Abgaben und die ganz bestimmte Mischung von Tüke und Habgier beweisen müssen, die einen wabren Tyrannen susmachen.

"Castles" wurde entworfen von den listigen Leuten bei der Interplay ™ und bietet realistische und imaginäre Szenen, drei Schwierigkeitsebenen und die allerkomplexeste und detaillierteste Graphik.

CASTLES

"CASTLES" combines the best of Populous, SimCity and Railroad Tycoon – Zero Magazine

Erhältlich als Amiga und IBM/PC.

Interplay

Neu für Amiga. Software auf Deutsch

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsagenten: United Software GmbH, Haupstrasse 70, 4835 Rietberg Tel.: 05244/4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier Strasse 33, 4500 Osnabruck, Tel.: 0541/122065
Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch Strasse 1, 4703 Boenen. Tel.: 02383/69-0
News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Dusseldorf 1, Tel.: 0211/676201
Kingsoft GmbH, Gruener Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241/152051

Wo war der vierte Teil?



An welche Nummer mag die Dame denken? (MS-DOS/VGA)

Leisure Suit Larry 5

Alle Computerbesitzer kennen ihn, schon so manchem hat er Mittagspause (oder wertvolle Bürostunden) geraubt: Leisure Suit Larry wird zum vierten Male auf die Menschheit losgelassen. Der vierte Teil der Spieleserie heißt "Teil 5" — an Teil 4 können sich weder Larry, noch die Programmierer erinnern (Nachfragen beim Händler sind also sinnlos)!

Larry findet sich diesmal als Laufbursche und Videoband-Löscher bei einem Kabel-Fernsehsender wieder. Dort wird gerade die sexbessenste Frau Amerikas gesucht, um als Moderatorin von "America's Sexiest Home Videos" aufzutreten. Drei Bewerberinnen sind in der engeren Wahl. Als letzter Test soll gefilmt werden, wie die drei auf einen unattraktiven, uninteressanten, uncharmanten Mann reagieren. Für diese Aufgabe wird Larry schnell befördert und mit einer Minikamera ausgestattet. Während Larry die drei Frauen besucht, fällt ihm nach und nach ein, was ihm in den letzten Spielen zugestoßen ist (bis eben auf Teil 4). Außerdem erinnert er sich wieder an seine große Liebe, Passionate Patty, träumt von ihr und — schwupps — gibt es einen Rollentausch und der Spieler steuert Patty in einem zweiten Adventure.

Die Mafia will nämlich das Pornogeschäft anheizen und läßt deswegen obszöne Sprache in Rap-Texte einbauen. So sollen neue Kunden unter den Jugendlichen gewonnen werden. Patty wird vom F.B.I. angeworben, diesen Verbrechern das Handwerk zu legen.

Beide Handlungsstränge laufen nach kurzer Zeit zusammen, denn dieselben Mafia-Bosse wollen auch die Fernsehsendung, für die Larry arbeitet, sabotieren. Der Grund: Sex im Fernsehen drosselt den Verkauf der Pornokassetten.

Larry 5 gibt sich im VGA-Look mit dem neuen Sierra-Interface, das ohne Eintippen auskommt. Insgesamt knapp 8 MByte braucht das Spiel auf der Festplatte. *bs*

Larry startet durch: Wo ist bloß der vierte Teil der Serie versteckt? (MS-DOS/VGA)

gut

Larry 5 ist Bild für Bild eine Augenweide, die seinesgleichen sucht. Musikalisch wird auch einiges geboten: die Soundkarten spielen gekonnt auf. Viele Szenen haben eigene Geräuschkulissen, die atmosphärisch gut ankommen. Die Handlung ist leider etwas zwiespältig: einerseits gefallen mir die Insider-Gags, die so manchen Lacher provozieren. Allerdings ist das Spielgeschehen in einen ziemlich engen Rahmen gezwängt. Man spielt Larry linear durch, beginnt wieder von neuem, wenn man einen Gegenstand vergessen hat. Für meinen Geschmack hätte man dem Spieler ruhig etwas mehr Handlungsfreiheit geben können. So bleibt auch der fünfte Teil der Larry-Serie ein Adventure für Anfänger, die keine allzu anspruchsvollen Puzzles lösen wollen. Profi-Abenteurer werden die optisch-akustischen Leckerbissen weniger schätzen — wenn darunter Story und Rätsel leiden. Trotzdem ein Muß für alle Larry-Fans

STECKBRIEF

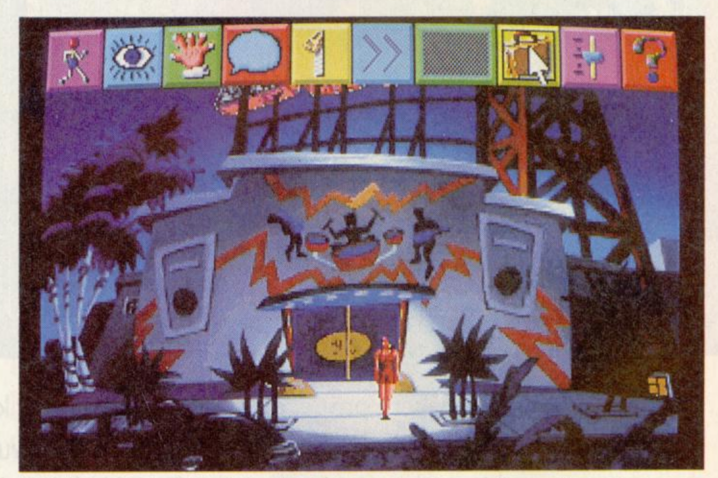
Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 140 Mark

MS-DOS 70%
Grafik: 88% Sound: 80%
Schwierigkeit: leicht

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

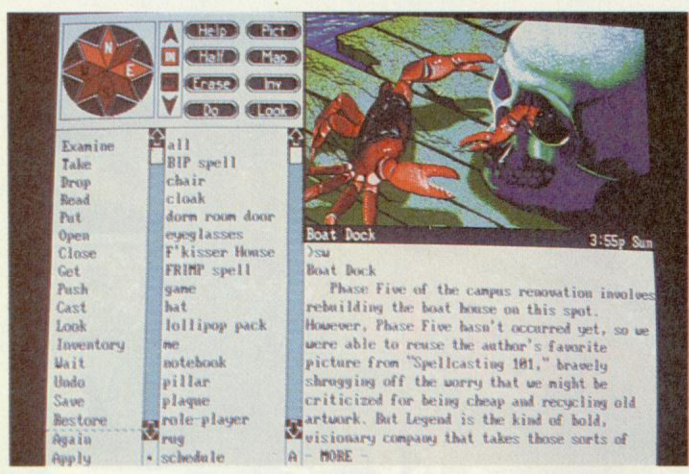


Patty startet eine Karriere als Gesangsstar: Larrys Freundin auf Abwegen. (MS-DOS/VGA)

geht so

Hut ab! Die schräge Comic-Grafik von Larry 5 ist fast noch besser als bei "Space Quest 5" und "Kings Quest 4". Leider ist die Spieldauer nicht länger geworden als bei den letzten Sierra-Titeln: Nach einem Wochenende ist das Spiel problemlos gelöst, Profis schaffen's schneller. Sierra bringt in diesem Spiel den Helden ausnahmsweise nicht bei jeder falschen Aktion gnadenlos um; frustrierender sind aber die Sackgassen, in die man nach zwei Stunden Spielen gerät, weil man am Anfang ein Objekt nicht mitgenommen hat. Die meisten Puzzles beschränken sich auf "Raum gründlich absuchen und alles mitnehmen". Beim Thema Erotik hält sich Larry 5 gegenüber den anderen Titeln etwas zurück — es werden zwar viele zweideutige Witze gerissen, aber keine jugendgefährdenden Szenen gezeigt.

Zauberlehrling-Parodie



Das Geheimnis seines Erfolgs: die Sorcerors Appliance (MS-DOS/VGA)

Super

Eigentlich wollte ich einem Text-Adventure kein Supergesicht mehr geben, aber mein Herz hängt halt immer noch an diesem Genre. Und Spellcasting 201 ist (mal wieder) ein rundum gelungenes Vorzeigewerk dieser Spielegruppe. Das Programm ist etwas komplexer und teilweise noch komischer als sein Vorgänger; allerdings hat man sich zum Thema "Erotik" nicht mehr viel einfallen lassen. Von Tag zu Tag steigert sich der Schwierigkeitsgrad der Puzzles, die allesamt vertrackt, aber mit Logik und ohne Raterei zu lösen sind. Eine gute Portion Allgemeinwissen ist auch notwendig, will man siegreich durch alle fünf Prüfungen gehen. Schon der Einstieg zeigt, daß man es hier nicht mit einem todernsten Spiel zu tun hat: Wie Micky Mouse als Zauberlehrling in Fantasia, muß man auch hier eine Wanne mit Wasser füllen; aber anstelle von Besen verzaubert man Bananen, die die Arbeit erledigen sollen. Natürlich wird auch laufend über Adventures an sich gewitzelt. So zum Beispiel über die Wiederverwendung von Grafiken aus Spellcasting 101. "Wie gehabt", muß man zu Grafik und Sound sagen: gut gezeichnet, sauber programmiert, für ein Text-Adventure einfach vorbildlich — aber das hatte ich von Legend nicht anders erwartet. Wer Englisch kann und Text-Adventures mag, muß zuschlagen.

Spellcasting 201

Vor einem Jahr bescherte uns Legend Entertainment mit "Spellcasting 101" nicht nur ein tolles Text-Adventure, sondern auch die Rückkehr von Publikumsliebling Steve Meretzky. Jetzt ist die Fortsetzung, "Spellcasting 201 — The Sorcerers Appliance", da.

Ernie Eaglebeak, der Held des ersten Teils, geht in sein zweites Studienjahr und schließt sich einer Studentenvereinigung an. Er hat sich für Hu Delta Phart entschieden und muß diese Woche jeden Tag eine andere Aufnahmeprüfung bestehen. Die Prüfungen bestehen grundsätzlich aus Streichen, die man mit den Studentenkollegen und Professoren spielen soll. Sei es, daß man ein Hornissennest in den Unterricht zaubert, einer Statue einen Schnurrbart anklebt oder einer rivalisierenden Verbindung das Maskottchen klaut. Leider will Erik Moltenrock unter allen Umständen verhindern, daß Ernie aufgenommen wird und sabotiert alle Versuche, die Prüfungen zu erfüllen.

Als zweite Aufgabe soll Ernie auch noch das Geheimnis der "Sorcerers Appliance" lösen. Diese Maschine, die in Spellcasting 101 beinahe die Welt vernichtet hätte, hat leider keine Bedienungsanleitung. Ernie muß herausbekommen, was sie kann und wie man sie bedient. Wenn ihm das gelingt, kann er die Sabotageversuche vereiteln und die Prüfungen bestehen.

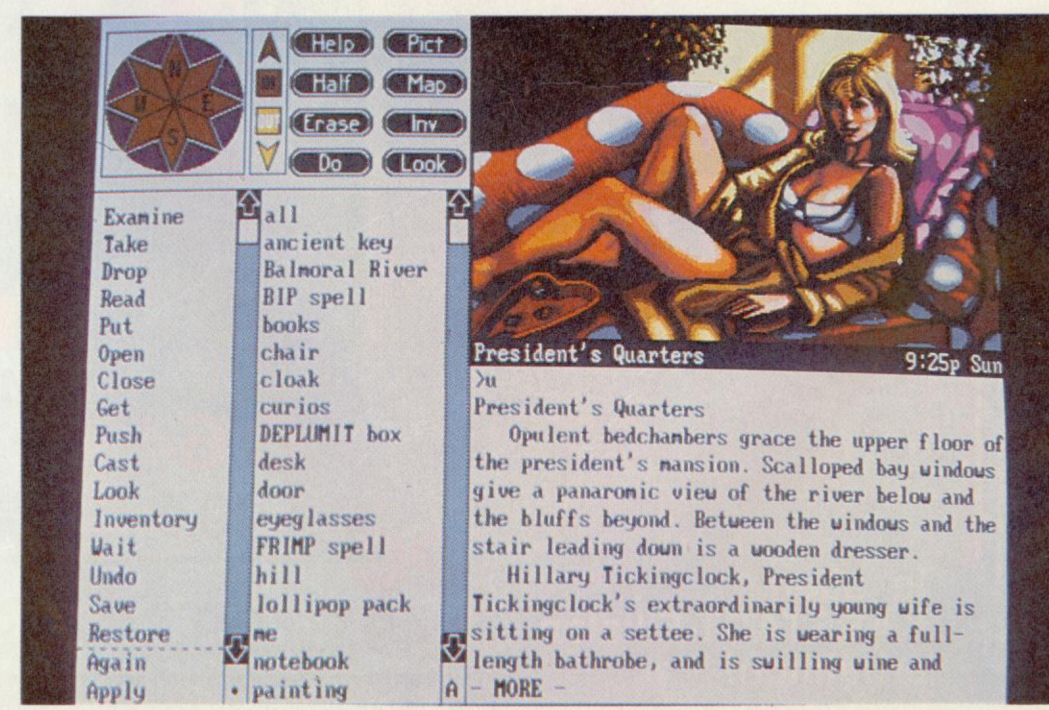
Diesmal spielt sich das Geschehen größtenteils in der Universität ab, die erheblich erweitert wurde und nun wesentlich mehr Gebäude hat. Alle bekannten Räume sind noch da, viele im ersten Teil "unwichtige" haben jetzt eine Bedeutung bekommen. Das Spiel ist in mehrere Stufen, sprich Tage, aufgeteilt. Hat man am Ende eines Tages nicht die gestellte Aufgabe gelöst, ist das Spiel zu Ende. Hält man bis zum Freitag durch, gibt es noch ein drittes zu lösendes Problem, bei dem Ernie die Universität retten soll.



Genre: Adventure
Hersteller: Legend, Zirka-Preis: 120 Mark

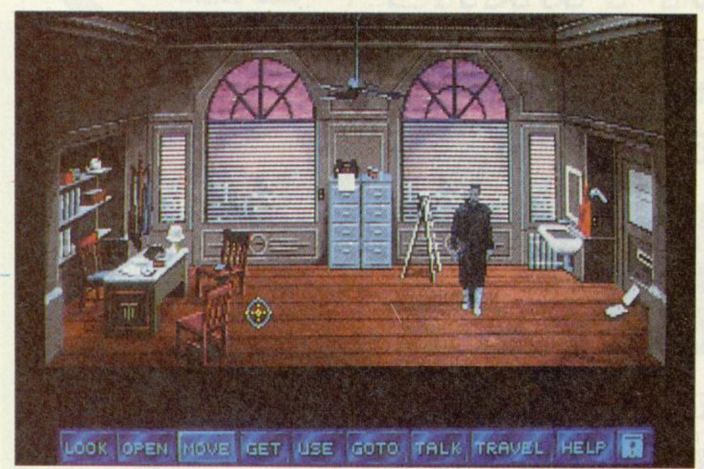
MS-DOS 82%	AMIGA
Grafik: 78% Sound: 72%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Die Bedienung von Spellcasting 201 entspricht dem Vorgänger. Textfans tippen ihre Texte, wer schneller mit der Maus ist, kann sich alle Kommandos aus Menüs zusammensuchen. Weiterhin gibt es Grafiken im High-Res-Modus sowie viel Musik und digitalisierte Sounds mit zwei Neuerungen: VGA wird unterstützt und die digitalisierten Soundeffekte werden über AdLib-Karte wiedergegeben.



Auch diesmal gibt es leichtgeschürzte Damen in allen Lagen zu bewundern (MS-DOS/VGA)

Ab auf den Mars



Tex' Büro könnte mal wieder eine ausgiebige Putzkolonne vertragen (MS-DOS/VGA)

gehtso

Die Handlung spielt in der Zukunft, das Interface scheint geradewegs aus dem finstersten Mittelalter zu stammen. Ein Beispiel: Wenn man einen Gegenstand von Tisch A auf Tisch B legen will, muß man erst einen Umweg über das Inventory machen. Der Cursor weigert sich beharrlich, anders als in ausgereifteren Konkurrenzprodukten, als Hand zu dienen. Alle Gegenstände müssen durch pixelgenaues Anklicken erst einmal gesucht werden. In der dunkelbraunen Endzeitgrafik ist das nur zu schaffen, wenn Ihr die Helligkeit am Monitor voll aufdreht — Grauschleier inklusive. Diese unschönen technischen Macken versalzen die recht stimmungsvolle "Blade Runner"-Atmosphäre erheblich. Deshalb: Nur für Adventure-Fans mit viel, viel Geduld zu empfehlen. Da retten auch die digitalisierten Schönheiten (und die restliche, durchaus schöne Grafik) nicht vor dem spielerischen Mittelmaß.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Access, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 53%	AMIGA
Grafik: 72% Sound: 73%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Martian Memorandum

Die Geschichte kommt uns irgendwie bekannt vor: Desillusionierter Privatdetektiv übernimmt jeden Job. Hübsches Töchterlein eines reichen Industriellen wird entführt. Privatdetektiv macht sich auf die Socken, rettet die junge Dame und verliebt sich in sie.

Die neueste Ausgabe dieser unsterblichen Geschichte spielt im Jahr 2039. Der obligatorische Detektiv heißt Tex Murphy (bereits bekannt aus "Mean Streets" vom gleichen Hersteller) und gibt sich redlich Mühe, in die großen Fußstapfen seiner Vorbilder Philipp Marlow und Sam Spade zu treten. Das heißt, er ist obercool, ein Zyniker und hat Probleme mit den Frauen. Der große Auftrag lockt, als die Tochter des Industriellen Marshall Alexander entführt wird.

Tex abenteuert sich im Sierra-Stil von Bild zu Bild, legt zahlreiche Bösewichter flach und landet schließlich auf dem Mars. Dort betreibt Alexander eine florierende Minenkolonie und hat seine Finger nebenbei noch in allerlei dunklen Geschäften. "Martian Memorandum" führt Euch aus einem Endzeit-San-Francisco durch den mittelamerikanischen Regenwald, bis in die gefährlichen Untergründe des Mars.

Ihr steuert Tex mit der Maus durch die Story. Durch Anklikken einer Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand kann sich unser Held Gegenstände ansehen, sie öffnen, bewegen und benutzen. Wenn Ihr Euch mit einem Charakter im Spiel unterhaltet, erscheinen in einem Bildschirmausschnitt verschiedene Sätze. Je nachdem, welche Antworten oder Fragen Ihr auswählt, entwickelt sich das Spiel in eine andere Richtung. Reisen zu anderen Handlungsschauplätzen werden ebenfalls über ein Untermenü ausgewählt. Wenn Ihr nicht mehr weiter wißt, dürft Ihr ein "Help"-Icon aktivieren. In einer Liste erscheinen alle relevanten Gegenstände des Raumes. Auf Mausklick wird für jeden Gegenstand eine kleine Hilfe gegeben. Außerdem hält Tex Kontakt mit seiner Sekretärin, die über die neuesten Entwicklungen informiert. Auf dem Mars müßt Ihr in einem kleinen Labyrinthspiel den Ausgang aus einem weitverzweigten Lüftungssystem finden. *vw*



Im Vorzimmer der Macht: Wir warten auf eine Audienz beim Boß (MS-DOS/VGA).



Bei Portraits dienen Fotos als Vorlage: besser digitalisiert, als gar keine Sekretärin (MS-DOS/VGA)

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/4911025

SPIELEN OHNE ENDE ?
MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei Soft & Sound kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei Soft & Sound kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE FÜR:
AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - CDTV

AMIGA-REPARATUR-SERVICE - AMIGA-TUNING - ZUBEHÖR - PC-SOUNDKARTEN

SOFT & SOUND Speichererweiterung für Amiga 500:

Auf 1 MB, abschaltbar, 3 Jahre Garantie, neue SMD-Technik (Nie mehr Wackelkontakte), Super Slim-Line-Design: 49 DM

Auf 2,5 MB: 299 DM

SOFT & SOUND PC-Pakete - Steckdosenfertig installiert:

Incl. VGA-Karte, VGA-Farbmonitor, MS-DOS, 2 Laufwerke, Maus und 1 Jahr Garantie.

SX 386, 20 MHz, 2 MB Ram, 41 MB Festplatte: 2798 DM

Big 386, 33 MHz, 4 MB Ram, 80 MB Festplatte: 3798 DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

Info-Tel.: 0211/494862

W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104
W-3200 Hildesheim, Kardinal-Bertram-Str. 32, Tel.: 05121/35686
W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53653
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
W-5500 Trier, Zuckerberg 21, Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
W-6650 Homburg, Karlsberg Str. 16, Tel.: 06841/15142
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3, Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
W-8134 Pöcking, Schloßberg 2 im Bahnhof Possenhofen, Tel.: 08157/4088
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993

Weitere SOFT & SOUND Geschäfte demnächst auch in: Essen, Flensburg, Hannover, Karlruhe, Leipzig, München (2X) und Saarbrücken.

SOFT & SOUND Versandzentrale: Essener Str. 4, W-4250 Bottrop 1, Tel.: 02041/20424

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (Mit Zustimmung der Erziehungberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Puzzle-Grusel-Gruft



Ins Feuer mit den Ketzern: Eine Geschichte entfaltet sich (Amiga).

Die Kathedrale

Freitag nachmittag in der Kathedrale von Schönau, mitten in einer Führung, treffen Sie Ihre alte Schulfreundin Dani wieder. Die Freude über das Wiedersehen währt nur kurz, denn dank Danis Neugier entfernen Sie sich von der Führung und werden prompt über das Wochenende in der Kathedrale eingeschlossen. Nicht so schlimm, meinen Sie? Im Prinzip nicht, aber ein paar jahrhundertealte Briefe deuten darauf hin, daß der Erbauer der Kathedrale schreckliche Rache an den Kirchenleuten nehmen wollte und daß an diesem Wochenende, 666 Jahre nach der Weihung der Kathedrale, gar schröckliche Dinge passieren werden... solange Sie nicht fünf geheimnisvolle Vorrichtungen finden und außer Gefecht setzen.

"Die Kathedrale" ist ein deutsches Textabenteuer, das hauptsächlich durch das Eingeben von Kommandos gesteuert wird ("Untersuche das Weihwasserbecken"), aber auch teilweise per Icons kontrolliert werden kann. So wurden z.B. die gebräuchlichsten Kommandos, die ein Textadventure-Freund zum Überleben braucht, in einem Icon-Feld zusammengefaßt. Ein Mausklick auf das entsprechende Bildchen und Ihr Held steigt Treppen empor, nimmt einem Gegenstand mit auf die Reise oder schaut sich ein Bild genauer an. Über 100 Grafiken illustrieren die Räume.

Ihre Freundin Dani kennt übrigens die Lösung einiger Puzzles und rückt mit diesen (gegen Punktabzug) nach hartnäckigem Fragen auch heraus.

Die Packung des Spiels platzt aus allen Nähten: Neben vier Disketten gibt es vier handschriftliche Briefe, genaue Pläne der Kathedrale im Posterformat, ein Poster der Packung, eine Chronik der Kathedrale und ein Handbuch - alle gespickt mit Informationen. *bs*

geht so

Zu einem wirklich erstklassigen Adventure fehlte hier nicht mehr viel, denn die Story ist spannend, die Puzzles gut durchdacht (wenn auch für meinen Geschmack etwas wenig) und die technische Ausführung OK. Aber hierbei fehlen ganz eindeutig ein oder zwei Monate Tests: Da gibt es Fehler, z.B. Ausgänge, die im Text erwähnt werden, die es aber nicht gibt, und echte Bugs, wie Räume, aus denen man auf einmal nicht mehr heraus kann. Der Parser ist ziemlich intelligent, hat aber auch Schwachstellen. Zu manchen Themen sagt Dani beispielsweise "Davon weiß ich nichts", obwohl sie Sekunden vorher darüber geredet hat. Hätten mich nicht die kleinen Fehler gebremst, würde ich noch ein paar Tage in der Kathedrale bleiben, denn die Story reizt mich — ich hoffe auf eine sorgfältigere MS-DOS-Version.

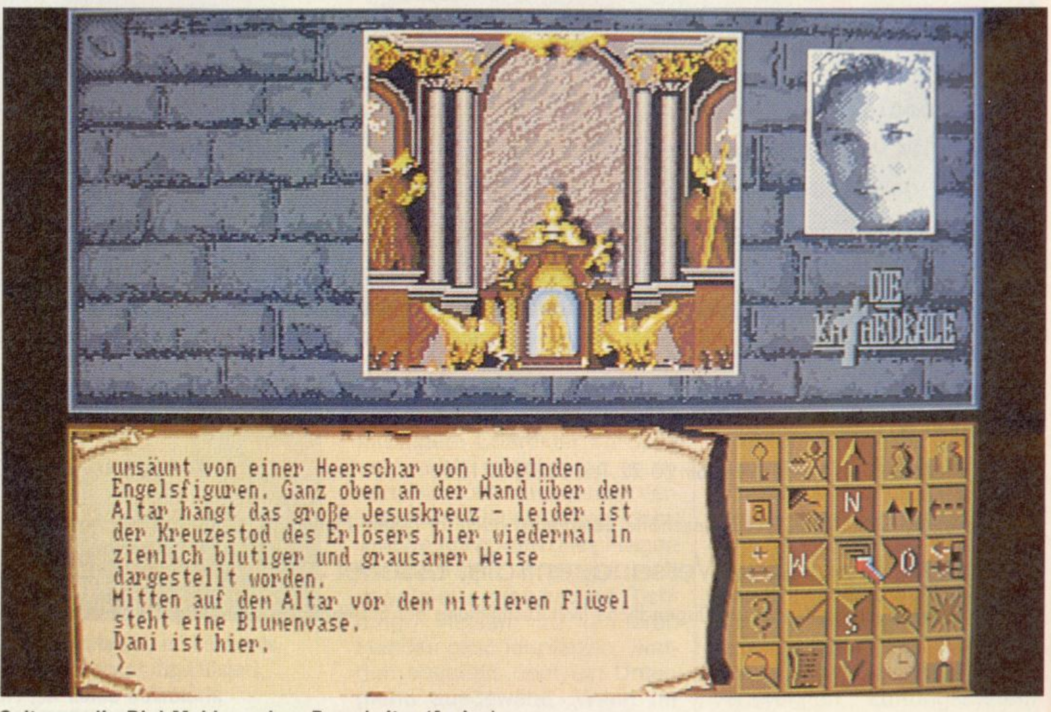
gut

Boris hat zwar recht mit den technischen Schwachstellen: Mal sind die Bilder gemalt, mal digitalisiert — der Gesamteindruck wirkt dadurch uneinheitlich. Auch die nicht gerade schönen Icons hätte man noch einmal überarbeiten können. Meine gute Note gilt daher ganz allein Harald Evers fantastischer Geschichte. Ich warte gespannt auf sein erstes Buch, das Zeug dazu hat er allemal. Wenn man die Kathedrale betritt, fühlt man sich unversehens in die Welt von Umberto Ecos "Name der Rose" versetzt. Hätte man bei der Programmierung etwas sorgfältiger gearbeitet, wäre die "Kathedrale" ein Knüller geworden.



Genre: Adventure
Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 120 Mark

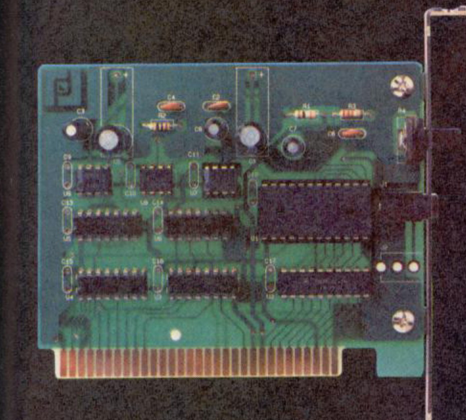
MS-DOS	AMIGA 62%
in Vorbereitung	Grafik: 67% Sound: 44%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Seltsam: die Digi-Maid vor dem Barockaltar (Amiga)

Der Einstieg in professionellen PC-Sound war noch nie so einfach - und preisgünstig.

PC-SOUNDMAN™ enthält alles was sie brauchen: Karte einstecken, Lautsprecher anschließen, Software laden: fertig. Eine ausführliche deutsche Anleitung ist enthalten.

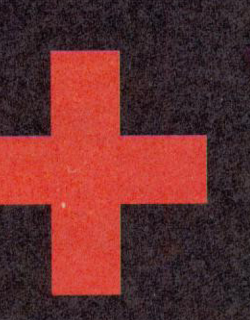




PC-SOUNDMAN™ ist vollständig AdLib™ kompatibel, kann aber mehr. Programme der weltweit größten Softwarehäuser unterstützen PC-SOUNDMAN™.

Der FM-Music-Synthesizer von YAMAHA™ verfügt über 11 voll programmierbare Kanäle, auf denen Sie gleichzeitig authentisch klingende Instrumente oder Effekte wiedergeben. Zusätzlich ist ein D/A-Kanal (digitized voice channel/DAC) vorhanden, der auch SOUND-MASTER™-kompatibel ist. Hiermit können Sie Sprache, Geräusche, Spezialeffekte, Tierlaute und ähnliches ausgeben. Die Lautstärke läßt sich an der Karte einstellen.



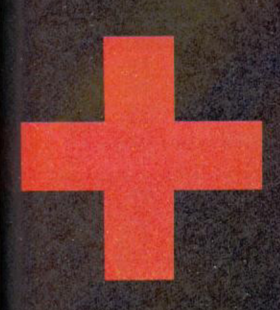


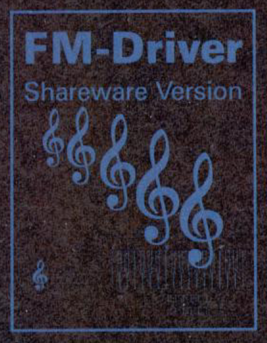


Die Aktivlautsprecher (Stereo) werden über ein mitgeliefertes Kabel direkt an den PC-SOUND-MAN™ angeschlossen.

2x4 Watt bürgen für raumfüllenden Sound. Betrieb mit Batterien oder Netzteil (optional). Der Kopfhörer, bringt den Sound direkt ans Ohr.

Natürlich können Sie PC-SOUNDMAN™ auch über Ihre Stereoanlage erklingen lassen. Die Boxen und der Kopfhörer können Sie direkt an einen Walkman™ anschließen.





= 249.- DM

unverbindliche Preisempfehlung

Damit Sie gleich loslegen können, sind im Paket die beiden Top-Spiele LOGICAL und ROCK'N'ROLL (mit Originalanleitung) enthalten - wochenlanger Spielspaß für die ganze Familie. Desweiteren ist eine Shareware-Version des bekannten FM-Driver enthalten. Neben 10 fertigen Musikstücken erlaubt Ihnen die Software PC-SOUNDMAN™ sofort professionell unter Windows 3.0™ zu nutzen.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, Kauf- und Warenhäusern.

Händleranfragen erwünscht

Unterstützte Hardware:

IBM™ PC/XT/AT/PS 286/386/486

Die mit TM gekennzeichneten Begriffe sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.



Rainbow Arts Software GmbH
Daimlerstraße 10
W-4044 Kaarst 2
Deutschland
Tel. 02101/ 66020
Fax: 02101/ 660263

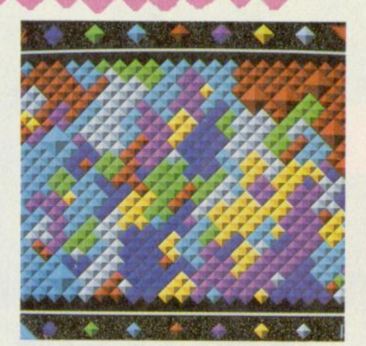


Farbenblind

7 Colors



Wie der Name schon vermuten läßt, besteht die Spielfläche von "7 Colors" aus einer Unzahl kleiner farbiger Rauten, die wir einheitlich einfärben müssen. Wenn mindestens die Hälfte der Fläche in der heimatlichen Farbe erstrahlt, hat man das Spiel gewonnen. Die beiden Gegner starten jeweils am oberen und unteren Bildschirmrand. Jeder wählt seine Kampffarbe aus und darf nun unter Zeitdruck ein Feld umfärben. Anschließend ist der Gegner am Zug und startet ebenfalls mit seiner Umfärbeaktion. Wenn man den kleinsten Steinchensatz gewählt hat, wird die Maustaste auf's Ärgste strapaziert. Ich mag keine Denkspiele, bei denen eine kleine Idee auf einer riesigen Spielfläche verlorengeht. Mit dem nötigen Überblick wird doch noch ein ganz nettes Spielchen daraus. *vw*



Wer soll da noch den Überblick behalten? (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 90 Mark

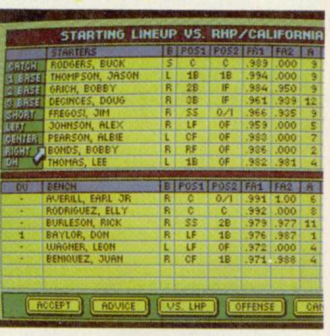
System	Wertung
MS-DOS	**51%** — Grafik: 14% Sound: 43% — Schwierigkeit: einstellbar
AMIGA	in Vorbereitung
ATARI ST	in Vorbereitung
C 64	nicht geplant

Mehr Strategie als Sport

Ultimate Baseball



Wenn SSI eine Sportsimulation auf den Markt bringt, darf man mit jeder Menge Statistik und Strategie rechnen. In "Ultimate Baseball" gibt's von beiden Zutaten reichlich. Bevor man endlich den Ball über das Spielfeld prügeln darf, muß man sich durch unzählige Menüs und Tabellen wühlen. Wer sich nicht im amerikanischen Profigeschäft auskennt, bleibt hoffnungslos auf der Strecke. Leider rennen Eure Mannen recht wacklig über das Spielfeld, was die Freude doch etwas trübt. Am Spieldesign selbst gibt es wenig auszusetzen: Trotz der vielen Einstellmöglichkeiten und Untermenüs bleibt die Spielfläche übersichtlich und die Steuerung einfach, was man nicht von allen Baseball-Simulationen behaupten kann. Testmuster von SSI. *vw*



Bei soviel Statistik kommt das Spiel etwas zu kurz

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

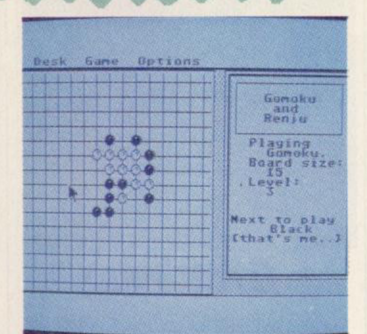
System	Wertung
MS-DOS	**66%** — Grafik: 42% Sound: 34% — Schwierigkeit: mittel
AMIGA	in Vorbereitung
ATARI ST	nicht geplant
C 64	**63%** — Grafik: 39% Sound: 30% — Schwierigkeit: mittel

Zermürbend

GoMoku & Renju



"Go Moku" ist das fernöstliche "Fünf-in-einer-Reihe": Abwechselnd ziehen zwei Spieler (auf Wunsch springt der Computer ein) ihre schwarzen und weißen Steine auf kariertem Untergrund. Gelingt eine Fünfer-Reihe, ist das Spiel beendet. Um den Startvorteil auszugleichen (Schwarz setzt immer als erster), gibt's bei der Profiversion "Renju" für die schwarzen Steine eine Reihe von Restriktionen. Das Spielfeld zeigt sich in Monochrom, so daß auch auf dem entsprechenden Monitor gegrübelt werden kann. Leider stellt der Computergegner die Geduld des Spielers auf eine harte Probe: Schon im dritten Schwierigkeitsgrad durchläuft der ST eine Warteschleife nach der anderen. Auch offensichtliche Folgezüge werden ignoriert, während der Spieler Däumchen dreht. Das nervt. *wi*



Der Folgezug ist offensichtlich: Mach schon, ST!

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS nicht geplant

AMIGA nicht geplant

ATARI ST 20%
Grafik: 17% Sound: —
Schwierigkeit: mittel

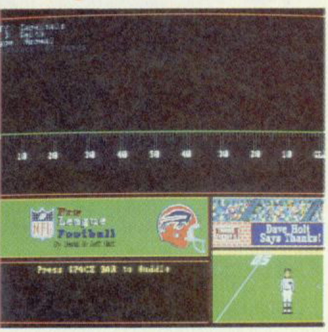
C 64 nicht geplant

Wie bitte?

Pro League Football



Der Tester stößt bei diesem Programm deutlich an seine Grenzen. Oder kennt Ihr Euch etwa in den diversen amerikanischen Football-Ligen aus. Wenn ja, dann könnt Ihr Euch mit "Pro League Football" um den Chefposten bei einem Verein bewerben. Wie in den verschiedenen heimatlichen Fußballmanagern kümmert Ihr Euch um den Spielereinkauf, handelt Transfergelder aus und legt die aktuelle Mannschaftsaufstellung fest. Die Ergebnisse aller Clubs der letzten fünf Jahre sind gespeichert und dürfen noch einmal nachgespielt werden. Wie gesagt, leider hat man nur Spaß an diesem Programm, wenn man ein Kenner der Football-Materie ist, alle anderen sollten lieber auf gebräuchlichere Sportarten ausweichen. *vw*



Die "Dallas Cowboys" oder die "Boston Tigers"? (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

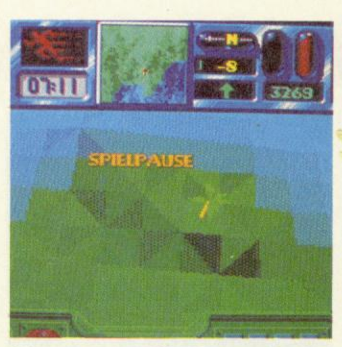
Genre: Strategie
Hersteller: Microsports, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 68%
Grafik: 35% Sound: 1%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA nicht geplant

ATARI ST nicht geplant

C 64 nicht geplant



Flames of Freedom

Lange genug hat die Amiga-Umsetzung des Maelstrom 3-D-Strategiespiels ja gedauert, aber das Warten hat sich prinzipiell gelohnt. Für action-orientierte Strategen wird einiges an Abwechslung und schmucker 3-D-Grafik geboten. Von 42 Einzelmissionen, über diverse Trainingsoptionen und einem Komplettszenario ist alles drin. Leider wird der gegenüber dem Vorgänger "Midwinter" ordentlich aufgebohrte Spielspaß durch quälend lange Ladezeiten von Diskette empfindlich gestört. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 110 Mark

AMIGA 77%
Grafik: 80% **Sound: 67%**
Schwierigkeit: einstellbar

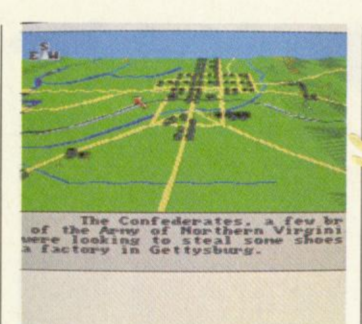


Chronicles of Omega

"Chronicles of Omega" gehört zu den leidigen Umsetzungen, auf die wir verzichten können. Der dreiste Klone, der sich stark an "Wonderboy" orientiert, macht auch auf dem Amiga einen schlechten Eindruck. Hinter der miesen Grafik, der spielerfeindlichen Steuerung und dem Mager-Sound verbirgt sich ein Spiel der Marke: "Formatier mich!". Selbst als Billig-Spiel hätte dieses Programm keine Chance. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Arc
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA 16%
Grafik: 41% **Sound: 40%**
Schwierigkeit: mittel



Gettysburg

Jetzt können auch Amiga-Besitzer die Schlacht um Gettysburg auf dem heimischen Monitor nachspielen. Wie gehabt glänzt das Arc-Spiel nicht unbedingt durch komfortable Bedienung oder brillante 3-D-Grafik. Vielmehr bietet Gettysburg gepflegte Hardcore-Strategie für eingefleischte Fans, die sich mit Freude durch das Tastengefummel und Befehlslisten schlagen. Nur für Profis zu empfehlen, die auch vor einer staubtrocknen Strategiespiel-Materie nicht zurückschrecken. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Arc
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA 66%
Grafik: 55% **Sound: 8%**
Schwierigkeit: schwer

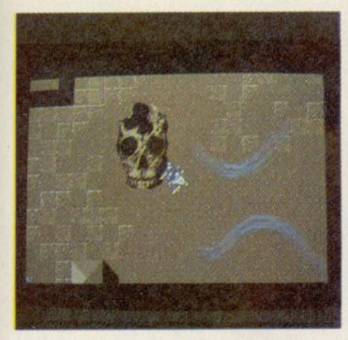


Badlands Pete

Die unnötigste Umsetzung des Monats: "Badlands Pete" war schon auf dem Atari ST eine Frechheit und den Amiga hat's jetzt nicht besser getroffen. Euer Cowboy-Sprite ruckelt über einen winzigen Spielbildschirm und wird dabei völlig unmotiviert von allen Seiten beschossen. Wer die meisten Indianer abballert, bekommt einen Bonus. Dafür gehören die Programmierer an den Marterpfahl der Geschichte. Für dieses Machwerk ist Euer Amiga viel zu schade. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Arc
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA 10%
Grafik: 14% **Sound: 33%**
Schwierigkeit: mittel



Battlestorm

Die PC-Version dieser trostlosen Ballerei ist noch eine Ecke schlechter als das Amiga-Original. Uninspiriert schießt man sich durch ein paar Levels mit öder Grafik. Selbst das passable Scrolling kann nichts mehr retten — dafür ist das Spielprinzip einfach zu banal. Es gibt zwar nicht viele Actionspiele für MS-DOS-Computer, doch selbst absolute Fans dieses Genres sollten sich die 90 Mark teure Gurke nicht antun. Stumpfsinnige Spiele wie dieses haben auf einem PC nichts zu suchen. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Titus
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	23%
Grafik: 30%	Sound: 32%
Schwierigkeit: mittel	



Space Quest 1

Raumpfleger Roger Wilco hatte im ersten Teil der "Space-Quest"-Serie mit Sarien-Stormtroopern seine liebe Not. Fans der Serie dürfen jetzt in schönster VGA-Grafik den Finsterlingen an die Alienhaut gehen. In der neu überarbeiteten 256-Farbenversion sind piepsende Töne aus dem Rechner endlich passé: Das Spiel unterstützt alle gängigen Sound-Karten. Roger-Fans, die nicht unter Geldproblemen leiden, dürfen ins All durchstarten und sich an den aufgepeppten Grafiken erfreuen. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS	77%
Grafik: 69%	Sound: 64%
Schwierigkeit: mittel	



Cardinal of the Kremlin

In Capstones "Cardinal of the Kremlin" dürft Ihr als Heimstratege das amerikanische SDI-Programm auf Vordermann bringen. Über zehn Menüs heuert Ihr Wissenschaftler an, schickt Spione in den Einsatz und testet Eure frisch produzierten Satelliten. Leider ist das Spiel nicht so gehaltvoll, wie die bombastische Packung erwarten läßt. Die dröge Handlung kann an keiner Stelle Atmosphäre und Spannung vermitteln und verschwindet zwischen den Menüs. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Capstone
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	48%
Grafik: 42%	Sound: 54%
Schwierigkeit: einstellbar	

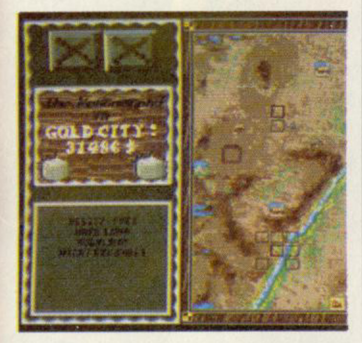


Battle Isle

Strategen dürfen sich die Hände reiben. Das schon auf dem Amiga für Furore sorgende Strategiespiel "Battle Isle" ist nun für PC zu haben. Am Spielprinzip, das sich an die japanische Taktikperle "Nectaris" anlehnt, hat sich nichts geändert. Auf über 32 Schlachtfeldern, die aus kleinen Sechsecken zusammengesetzt sind, müssen rund ein Dutzend verschiedener Einheiten verschoben werden. Der Kampf kann wahlweise allein oder zu zweit ausgetragen werden.

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	85%
Grafik: 71%	Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel	

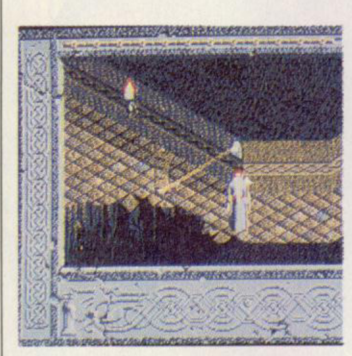


Wild West World

Wer schießt und handelt sich zuerst eine funktionstüchtige Farm zusammen? Das Strategie-Epos aus der amerikanischen Frühzeit macht auch auf dem PC eine ganz brauchbare Figur. Wer sich mit der nicht allzu anspruchsvollen Materie anfreunden kann, darf losreiten. Die kleinen Action-Sequenzen solltet Ihr lieber gleich abschalten: die stören auf Dauer den Spielfluß. Der Packung beigelegt ist ein großer Spielplan, mit dem Ihr alte Spielzüge auf dem Tisch nachstellen könnt. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	59%
Grafik: 41%	Sound: 44%
Schwierigkeit: einstellbar	



The Immortal

Will Harvey's "The Immortal" hat endlich den Sprung auf den MS-DOS-PC geschafft. An Spiel und Grafik hat sich nichts geändert: Ihr erkundet acht unterirdische Labyrinthe, sucht Schätze, löst Rätsel und zaubert mit zahlreichen Monstern um die Wette. Der jeweilige Schauplatz wird von schräg oben gezeigt. Auch die PC-Version hat leichte Probleme mit dem Scrolling. Zum Glück leidet der Spielspaß darunter nicht sonderlich. Gespeichert wird nicht auf Diskette, sondern durch ein Code-System. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark

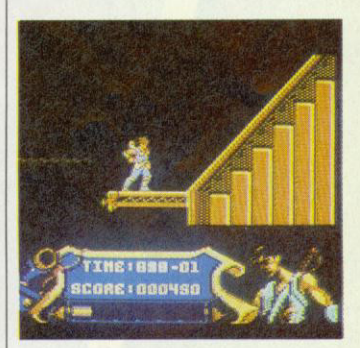
MS-DOS	76%
Grafik: 72%	Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel	

Rodland

Die cleveren Programmierer von Storm haben bei der ST-Umsetzung von "Rodland" nichts anbrennen lassen. Der Arcade-Hit wurde detailgenau adaptiert und gehört zu den besten Geschicklichkeitsspielen der letzten Zeit. Die Grafik ist hinreißend putzig und selbst dem Soundchip werden jede Menge nette Melodien entlockt. ST-Besitzer sollten sich Rodland zulegen — in diesem vernachläßigten Genre ist qualitativ hochwertige Software rar geworden. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST	76%
Grafik: 73%	Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel	



Strider

Capcoms Automatenheld "Strider" kommt in die Jahre. Nach recht erfreulichen Ausflügen auf Amiga und Atari ST und einem Abstecher auf das Mega Drive ist er jetzt auf dem C 64 gelandet. Erwartungsgemäß ist von der recht bombastischen Grafik nicht mehr viel übrig geblieben. Strider turnt halbwegs passabel über die Plattformen und erwehrt sich seiner kostbaren Haut. Im direkten Vergleich mit "Turrican" ist er leider ein Held von Vorgestern, der recht bescheiden sein Bildschirmleben fristet. *vw*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 50 Mark

C64	58%
Grafik: 56%	Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel	


TEST
zum
FES

Weihnachten naht mit großen Schritten. Sparschweine werden geknackt, Omas angepumpt und das Konto geleert: Zeit für einen neuen Computer. Wir helfen bei der Entscheidung, welches System sich der Spielefan kaufen sollte.



Das ganze Jahr hindurch habt Ihr beim Nachbarn den Rasen gemäht, kreischende Kleinkinder gehütet, Autos auf Hochglanz gebracht und Omas Einkäufe erledigt. Das mühsam erarbeitete und zinsgünstig angelegte Kapital wird durch eine geschickte Weihnachtsstrategie ("Opa, dieses Jahr bitte keine Pullover, ein Hundertmarkschein tut's auch") ordentlich aufgestockt.

Während die halbe Nation in einen, von besinnlicher Musik berieselten, unkontrollierten Kaufrausch verfällt, wissen wir längst, was wir wollen: einen neuen Computer. Natürlich zum Spielen. Leider ist die Auswahl an Computersystemen groß. Vier Typen buhlen momentan noch um die Gunst des Käufers. Der C64, der Amiga, der Atari ST und die Familie der MS-DOS-Rechner. Die Gefahr, sich beim Kauf für den falschen Computer zu entscheiden, schwebt bei dieser Auswahl wie ein Damoklesschwert über Eurem schwergeplagten Haupt. Zu schnell ist das sauer verdiente Geld in die verkehrte Spielemaschine investiert. Damit Ihr nicht voller Entsetzen feststellen müßt, daß es für Eure Neuerwerbung in drei Monaten keine Spiele mehr geben wird, findet Ihr die zukunftsträchtigsten Spielekisten ausführlich auf den nächsten Seiten erklärt.

Auf die Betonung "zukunftsträchtig" legen wir den größten Wert. Denn für zwei der vier aktuellen Spielcomputer schaut die Softwarezukunft nicht mehr ganz so rosig aus. So langsam geht die Zeit des Dauerbrenners C 64 genauso zu Ende (zumindest auf dem Spielesektor), wie die des Atari STs. Für beide Computertypen erscheinen nur noch wenig neue Programme, und auch mit Umsetzungen populärer Spielehits tröpfeln eher spärlich für die beiden Oldies ein. Das heißt aber nicht, daß wir für ST und C 64 keine Spiele mehr testen werden. Auch weiterhin finden aktuelle Umsetzungen oder Neuerscheinungen für beide Systeme einen Platz in der *POWER PLAY*. Allerdings sieht es so aus, als ob sich der Amiga und der PC ein knalliges Kopf-an-Kopf-Rennen um die Spielezukunft lieferten. Aus diesem Grund findet Ihr den Amiga und MS-DOS PCs ausführlich auf jeweils zwei Seiten, während sich C 64 und der ST eine Seite teilen müssen. *mh/bs*

MS-DOS



Herz, was willst Du mehr. Mit der richtigen Hardware und den passenden Spielen seid Ihr fürs Erste versorgt

Keine Frage, der so schnöde als sturer Textverarbeitungs- oder Tabellenkalkulations-Computer mißbrauchte PC entpuppte sich nach langem Dornröschenschlaf als Spieleprinz. Immer mehr, und vor allem immer innovativere, komplexere und schönere Spiele werden zuerst, und manchmal auch ausschließlich, für PCs entwickelt. Vor allem aus dem PC-Mutterland, den USA, schwappen die tollsten Spiele über den großen Teich. Einzige Ausnahme im Reigen der Softwarewelle für PCs sind Ballerspiele und Jump'n'Runs, die im Vergleich zu anderen Computern auf einem PC nur selten zu finden sind. Dafür reicht das Spieleangebot für den PC von zahllosen Flugsimulationen über Denkspiele bis hin zu Rollenspielen und Adventures.

Leider ist PC nicht gleich PC. Hunderte verschiedener Hersteller und zahlreiche PC-Typen machen es dem potentiellen Käufer nicht besonders leicht, sich für den richtigen Computer zu entscheiden. Schon die Bezeichnungen für unterschiedliche PC-Typen sorgen beim kaufwilligen Spielefreund für gepflegte Verwirrung und Ratlosigkeit. Da hat man mit Fachausdrücken wie "8088", "80386", "VGA", "Hercules", "MHz", "AT" und "XT" zu kämpfen. Damit Ihr im Dschungeldickicht der Fachausdrücke nicht den verkehrten Computer nach Hause schleppt, sagen wir, welches Gerät für Spiele am besten geeignet ist und welche Ausstattung der Wunschrechner haben sollte.

Der Computertyp

Vergeßt am besten alles, was die Bezeichnung "XT", oder "8088" und "8086" trägt. Diese Kisten sind mit Prozessoren älterer Bauart bestückt und strecken angesichts komplexerer Spiele, bei denen es auf hohe Rechengeschwindigkeit ankommt, schnell alle Flügel. Wenn jemand versucht, Euch einen solchen Ladenhüter anzudrehen, verlaßt das Geschäft.

Zum Spielen interessant sind nur die PCs, die mit den Bezeichnungen "AT", "80286" und "80386DX" angeboten werden. In diesen Computern schlagen Prozessorherzen, die um einiges schneller sind, als die kleineren und erheblich älteren "8088"-Typen, die in XTs ihr Werk verrichten. Grundsätzlich gilt: Je höher die Nummer, desto schneller werkelt der Prozessor eines PCs. Die Geschwindigkeit, in der das Herzstück eines PCs arbeitet, wird mit der "Taktfrequenz" angegeben. Diese wird mit dem Kürzel "MHz" ("Mega Hertz") angezeigt. Auch hier gilt die Regel: Je höher die Zahl, desto schneller ist der Computer. Achtet beim Kauf allerdings darauf, daß Euch die echte MHz-Zahl genannt wird, und laßt Euch nicht durch die Angabe: "Der hat nach Landmark 16 MHz", beeindrucken. Der Landmark-Wert zeigt nur an, wie schnell ein Computer "ausschaut", nicht wie schnell er tatsächlich ist. Viele 12 MHz-ATs haben beispielsweise einen Landmark-Wert von 16 MHz.

Als Standard für Computerspiele gelten heute 80286er-ATs mit einer Taktfrequenz von 12 MHz bis 16 MHz. Mit einer solchen Kiste lassen sich die meisten Programme ohne Probleme spielen. Besonders geeignet ist ein solcher PC für Freunde von Rollenspielen, Strategieprogrammen, Tüftel- und Sportspielen. Preislich bewegen sich diese Computer im unteren Feld. Einen 80286er bekommt Ihr schon mit allem Drum und Dran für weniger als 2000 Mark. Wer allerdings gerne mit einer Simulation durch die Luft braust, sollte sich einen fixeren 80386er mit 25 MHz, besser 33 MHz anschaffen. 80386er-Systeme, die mit einer Grafikkarte, Monitor und Festplatte ausgerüstet sind, gibt es schon um die 3000 Mark. Achtet darauf, daß Ihr einen PC mit der Bezeichnung 80386DX kauft. Es gibt auch Computer mit einem "SX" hinter der Zahl. Diese 80386SX-PCs sind im Prinzip nichts anderes, als verkappte 80286er.

Die Grafikkarte

Vier verschiedene Grafikstandards, die durch vier unterschiedliche Grafikkarten repräsentiert werden, sind in der PC-Welt gebräuchlich. Es gibt für den handelsüblichen PC Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Nur eine davon kann heute uneingeschränkt zum Spielen empfohlen werden: die VGA-Grafikkarte.







Der Unterschied ist gewaltig: Das Rollenspiel "Eye of the Beholder" in CGA, EGA und VGA-Grafik

Diese wird von fast allen neueren Spielen ausgenutzt und ist "abwärtskompatibel" zum CGA- und EGA-Standard. Das heißt: läuft ein Spiel nur in EGA, könnt Ihr es fast immer auch mit einer VGA-Karte spielen. Das Schöne an der VGA-Karte ist die Farbenpracht. Bei der für Spiele üblichen Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten stellt die VGA-Karte 256 Farben aus einer Palette von 262144 Farbtönen dar.

VGA-Grafikkarten werden in der Regel mit 512 KByte eigenem Speicher-RAM ausgeliefert. Es gibt aber auch Karten mit 256 KByte und 1 MByte. 512 KByte sind hier normalerweise Standard. Ein Tip aus der Redaktion: Fragt nach einer VGA-Karte mit dem Tseng-T4000-Chipsatz.

Die Festplatte

Alle PCs, ob nun ein 80286er oder ein 80486er, werden heute in der Regel mit einer Festplatte verkauft. Wählt die Festplatte nicht zu klein, denn viele der neuen Spiele haben einen gewaltigen Platzbedarf. Als Beispiel dient hier nur "Wing Commander 2", das komplett mit dem separat erhältlichen "Speech Acceossory Pack" satte 22 MByte Platz benötigt. Wer nur eine 40-MByte-Platte hat, könnte hier schon in arge Bedrängnis kommen. Beim Neukauf solltet Ihr gleich eine



Darf's ein Spiel mehr sein?

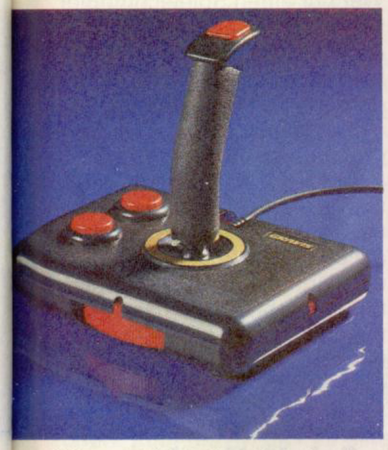
Da schleppt man mühsam schwere Kartons nach Hause, baut voller Vorfreude den frisch erworbenen PC auf, verschraubt die neue Soundkarte und steckt den Joystick an, nur um voller Entsetzen festzustellen, daß wir das Wichtigste vergessen haben: ein Spiel. Damit die Neuanschaffung auch gleich ihr Können unter Beweis stellen kann, findet Ihr hier eine Liste mit zehn heißen Spieleknüllern, die auf dem Wunschzettel nicht fehlen sollten. Für jeden ist da etwas dabei: Für den Sportspielfreund ebenso, wie für den Rollenspiel-Crack, den Fan knalliger Actionspiele und den Tüftler. Alle Programme haben in der *POWER PLAY* eine hohe Wertung eingeheimst und können unbesorgt gekauft werden. Ihr findet hier nicht nur den Namen des Spiels, sondern auch den Zirka-Preis, das Genre und die PC-Konfiguration, mit der das Spiel am meisten Spaß macht. Für alle angegebenen Programme ist eine Festplatte zwingend notwenig oder erleichtert das Spielen ungemein. Alle Spiele unterstützen mindestens die AdLib-Karte.

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Genre	Konfiguration
Wing Commander 2	Origin	120 Mark	Action	386er 20 MHz (und aufwärts), VGA, Joystick, 2 MByte RAM
Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech	100 Mark	Rollenspiel	AT 12 MHz (und aufwärts), EGA
Pools of Darkness	SSI	100 Mark	Rollenspiel	AT 12 MHz (und aufwärts), VGA
Red Baron	Dynamix	120 Mark	Simulation	386er 20 MHz (und aufwärts), VGA, Joystick
Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	120 Mark	Adventure	AT 12 MHz (und aufwärts), VGA, Maus
Railroad Tycoon	Microprose	120 Mark	Strategie	AT 12 MHz (und aufwärts), EGA, Maus
Sim City	Maxis/ Infogrames	100 Mark	Simulation	AT 12 MHz (und aufwärts), EGA, Maus
Shanghai II	Activision	120 Mark	Denkspiel	AT 12 MHz (und aufwärts), VGA, Maus
Lemmings	Psygnosis	100 Mark	Denkspiel	AT 12 MHz (und aufwärts), VGA, Maus
Great Courts 2	Blue Byte	100 Mark	Sportspiel	AT 12 MHz (und aufwärts), VGA, Joystick

Platte mit 80-MByte in den PC einbauen lassen. Der Preisunterschied zu einer kleineren Platte ist meistens sehr gering (rund 200 Mark) und später vermeidet Ihr Ärger über die eventuell zu klein geratene Festplatte. Wer bereits eine Platte hat und nun aufstocken will, kann entweder eine neue und größere Festplatte kaufen oder sich eine zweite in seinen PC einbauen lassen.

Wichtiges Zubehör

Fast jedes Spiel wird zur elenden Quälerei, wenn Ihr mit der Tastatur als Eingabegerät vorliebnehmen müßt. Zwar lassen sich fast alle Programme mit der Tastatur bedienen, aber wer erst einmal einen Pixelflieger mit Joystick gesteuert oder ein Adventure mit der Maus erklickt hat, mag ein solch hilfreiches Instrument nicht missen.



Wir empfehlen für unbeschwerten Spielegenuß den Gravis-Joystick

Von den zahlreichen Mäusen, die es auf dem Computermarkt gibt, haben wir für Euch eine (rein subjektiv) als Empfehlung herausgepickt. Die Logitech-Maus, mit dem feschen Namen "Mausman" zeigt sich im Dauerbetrieb als wahre Erholung für den Spielefreund.

Ergonomisch geformt gibt es das handliche Gerät sogar für Rechts- und Linkshänder. Preis der Maus: ca. 120 Mark.

Neben einer Maus zeigt sich ein Joystick als zwingend notwendig, um einige Programme zu spielen. Flugsimulationen oder das Actionspiel "Wing Commander" machen ohne Joystick nur halb soviel Spaß. Hier solltet Ihr keine Kompromisse eingehen, denn so ein Joystick muß ganz schönen Belastungen standhalten, gut in der Hand liegen und flott auf Bewegungen reagieren. Hier gibt's nur eine Empfehlung, die wir machen können: den Gravis-Joystick. Der ist zwar nicht ganz billig (ca. 120 Mark), aber die Ausgabe lohnt sich. Wer noch keinen Joystick-Port in seinem PC stecken hat, sollte sich entweder die passende Gravis-Joystick-Karte zulegen, oder auf den Soundblaster ausweichen.

Es werde Musik

Zum guten Bild gehört auch ein satter Sound. Leider ist die Grundausstattung eines PCs denkbar ungeeignet, um Soundeffekte oder gar Musikstücke von sich zu geben. Ein simpler Piepser versieht von Haus aus seinen niederen Dienst im PC. Um dem ärmlichen Krächzer unter die Arme zu greifen, gibt es verschiedene Soundkarten. Zum einen bekommt Ihr fast überall die AdLib-Karte, die sich als eine Art musikalischer Standard etabliert hat. Fast jedes Spiel unterstützt die AdLib-Karte, die mit neun Musikkanälen oder besser Stimmen aufwartet. Besonderer Vorteil der Karte: sie ist sehr preiswert. Mit rund 250 Mark erschließt Ihr Euch einen annehmbaren Hörgenuß — in Mono allerdings. Leider ist die AdLib-Soundkarte etwas schwach, wenn es um die Klangqualität von Soundeffekten geht. Hier solltet Ihr Euch lieber eine Soundblaster-Karte zulegen, die nur unwesentlich teurer ist (ca. 300 Mark). Dank speziellen Bausteinen kann die Soundblaster-Karte digitalisierte Effekte und Sprache wiedergeben. Ein weiterer Pluspunkt: Der Soundblaster ist kompatibel zum AdLib-Standard. Wer sich zu Weihnachten eine Soundkarte gönnen will, sollte also auf den Soundblaster zurückgreifen, der zusätzlich einen Joystick-Anschluß und eine MIDI-Schnittstelle hat. Wer den optimalen musikalischen Hörgenuß in seinem PC haben will, muß tiefer in die Tasche greifen. Die Roland LAPC-1-Karte ist ein ausgewachsener Synthesizer mit satten 32 Stimmen. Hier erklingt bei entsprechender Programmierung ein kleines Symphonieorchester. Eine LAPC-1, die in den PC eingebaut werden muß, kostet rund 1000 Mark. Die externe Lösung mit dem Namen CM-32L kommt auf runde 1600 Mark. Neben dem recht hohen Preis gibt es zwei weitere Nachteile: Zum einen kostet die Versorgung der Rolandkarte mit Musik ziemlich viel Rechenzeit, zum anderen unterstützen nicht alle Spiele diese Edelkarte.

Wer fleißig gespart hat, sollte sich überlegen, ob er sich nicht eine Roland und eine Soundblaster-Karte zulegt. Es gibt zwar erst zwei Spiele, die beide Karten gleichzeitig unterstützen ("Wing Commander 2", "Might & Magic III"), aber wer die beiden Soundkarten mal im Duett gehört hat, zeigt sich mehr als beeindruckt.



Ohne kernigen Sound machen die meisten Spiele keinen Spaß. Rechts seht Ihr eine Soundblaster-Karte, links das Rolandmodell CM32


Da läßt es sich vortrefflich spielen: Der Amiga 500 mit externem Laufwerk.

Im Jahre 1985 war er der Traumcomputer schlechthin, bis 1991 hat er sich zum 16-Bit-Standard entwickelt, der zur Zeit Europas erfolgreichster Spielecomputer ist. Die Rede ist vom Amiga, von der Firma Amiga als Spielekiste entwickelt, von Commodore aufgekauft und dann zuerst verzweifelt als Profi-Computer, schließlich aber doch als Heim- und Spielcomputer angeboten.

Wer handfeste Action mag, der findet auf dem Amiga ge-

AMIGA

nau, was er sucht. Die Struktur des Rechners, mit seinen spezialisierten Zusatzchips für Grafik, Sprites, Scrolling und Sound sowie das technische Know-how hauptsächlich europäischer Programmierer, machen ihn zur Action-Kiste schlechthin. Aber auch in den Bereichen Rollenspiel und Adventure sieht es für den Amiga gut aus; nicht zeitkritische Programme werden in den USA immer mehr vom PC für den Amiga umgesetzt. Lediglich amerikanische Simulationen und hochgezüchtete Actionspiele, die ATs bis aufs letzte ausreizen, sind für den Amiga zur Zeit nicht zu haben.

Drei verschiedene Modelle

Es gibt zur Zeit drei grundlegend verschiedene Amiga-Modelle im Handel. Ein viertes Modell, der Amiga 1000, wird nicht mehr hergestellt und dürfte nur noch als Gebrauchtgerät zu finden sein.

Das kleinste Modell ist der Amiga 500. Er ist ein sogenannter Tastaturcomputer, das heißt im Gehäuse der Tastatur sind alle Elemente des Systems enthalten. Bei der Grundausstattung befinden sich 512 KByte RAM sowie ein 3½-Zoll-Diskettenlaufwerk im Computer. Damit sollte sich aber kein Spiele-Fan zufriedengeben. In jedem Fall sollte man sich eine Speichererweiterung auf 1 MByte besorgen. Immer mehr Spielprogramme (gerade im Bereich Adventures und Rollenspiele) kommen nicht mit weniger Speicher aus. Wer noch ein paar Mark mehr ausgeben kann, sollte sogar überlegen, auf 2 MByte aufzurüsten. Gerade komplexe Spiele ziehen aus dem zusätzlichen RAM Nutzen und müssen dann weniger nachladen und sind insgesamt schneller. Ebenfalls empfehlenswert ist ein zweites Diskettenlaufwerk, das auch von immer mehr aktuellen Spielen genutzt wird. Die Ersparnis von nervenden Disketten-Wechseln dient nicht nur der Bequemlichkeit. Unserer Erfahrung nach ist das eingebaute Laufwerk des 500 nicht das stabilste. Um sich Reparaturkosten zu ersparen, solltet Ihr jede Möglichkeit nutzen, dieses Laufwerk schonend zu behandeln. Das bedeutet, insbesondere Disketten vorsichtig einzulegen und herauszunehmen. Ihr müßt das Laufwerk nicht wie ein rohes Ei behandeln, aber das regelrechte "Hineinpfeffern" von Disketten wird ihm auf Dauer nicht guttun.

Inzwischen gibt es auch zahlreiche Festplatten für Amiga-500-Modelle. Bevor Ihr eine Festplatte kauft, solltet Ihr Euch im Fachhandel und bei Freunden umhören, welche Platten "sicher" und stabil sind. Datensicherheit sollte jederzeit vor Geschwindigkeit gehen. Da der Amiga immer noch nicht so absturzsicher wie beispielsweise ein MS-DOS-System ist, solltet Ihr auch mit der Festplatte ein paar Utility-Programme erwerben, die bei kleinen Software-Unfällen die Platte wieder "reparieren" können. Wenn Ihr neben Spielen auch andere wichtige Daten auf der Platte habt, ist ein Backup-Programm lebensnotwendig.

Der allerwichtigste Tip zum Festplattenkauf muß jedoch lauten: RAM geht vor Festplatte. Unserer Erfahrung nach lohnt sich eine Festplatte erst, wenn Ihr mindestens 2 MByte RAM im Amiga vorweisen könnt.

Wenn Ihr nur Actionspiele mögt, ist eine Festplatte nicht für Euch geeignet. Nur ein kleiner Teil von Spielen ist überhaupt auf Festplatte zu installieren. Das sind meistens Adventures und Rollenspiele, aber inzwischen auch einige Wirtschaftssimulationen.

Für Profis: 2000 & 3000

Der Amiga 2000 ist in der Grundausstattung nicht viel leistungsfähiger als der 500, aber zum einen steckt er in einem wesentlich stabileren Gehäuse und ist besser verarbeitet, zum anderen kann er durch Steckkarten weiter aufgerüstet werden. Die 2000er-Modelle sind gar nicht mal so teuer; wer den Computer wirklich häufiger einsetzen will und auf Langlebigkeit Wert legt, sollte hier lieber ein paar Mark mehr ausgeben. Wenn man für professionelle Anwendungen den Amiga beschleunigen will, gibt es zahlreiche "Turbokarten", die einen 2000 problemlos doppelt bis zwanzigmal so schnell machen, frei nach der Regel: "Je teurer die Karte, desto schneller". Gerade 3-D-Spiele, Simulationen, Adventures und Rollenspiele kann man damit auf Trab bringen. Bei Actionspielen, deren Geschwindigkeit mit dem Aufbau des Bildes auf dem Monitor synchronisiert sind, bringt eine Turbokarte meistens wenig. Ganz im Gegenteil, manche Spiele kommen mit den Karten überhaupt nicht mehr zurecht (siehe Stichwort Kompatibilität).

Der Amiga 3000 ist das Schmuckstück der Amiga-Serie. Dank neuer Prozessortechnologie ist der 3000 rund fünf- bis sechsmal schneller als der 500er (teurere 3000er-Modelle sind sogar noch schneller). Dieser Geschwindigkeitszuwachs wirkt sich ähnlich aus wie bei einem 2000er mit einer Turbokarte (siehe oben). Außerdem ist in den Amiga 3000 auch eine Festplatte integriert. Wer nur einen Spielecomputer will, kauft mit einem 3000 eine Nummer zu groß ein. Wenn man aber nebenbei auch andere Dinge mit dem Amiga machen will, zum Beispiel programmieren, 3-D-Grafiken berechnen oder Desktop-Publishing betreiben, ist ein 3000 eine Überlegung wert. Anders als bei einem 2000er, den man mit Turbokarten und Festplatten verschiedener Hersteller mühsam aufrüstet, ist hier alles aus einem Guß und auf gute Zusammenarbeit getestet.

Spiele-Hardware inklusive

Alle Amiga-Modelle bieten gerade für den Bereich Actionspiele eine überragende Hardware. Die Grafikchips stellen theoretisch alle 4096 Farben des Amigas gleichzeitig dar. Mit kleinen Programmiergriffen kann man über hundert Farben auf den Bildschirm bringen und dabei genug "Rechnerzeit" haben, um flotte Actionspiele zu programmieren. Ruckfreies Scrolling und


Unverzichtbar für heiße Actionspiele ist ein zünftiger Joystick: hier der Competition Pro

viele Objekte, Grundstock jedes Actionspiels, sind relativ einfach zu verwirklichen. Allerdings geht der Amiga durchaus in die Knie, wenn man es wirklich hektisch auf dem Bildschirm zugehen lassen will. Da greifen Programmierer dann tief in ihre Trickkiste, um den Amiga richtig auszuschöpfen.

Auch der Sound ist im Heimcomputerbereich bisher beispiellos. Vier digitale Kanäle in Stereo (zwei links, zwei rechts) sind vorhanden. Auf ihnen lassen sich "digitalisierte" Sounds wiedergeben. Damit sind realistische Musikinstrumente und auch Sprachausgabe möglich. Auch hier finden die Programmierer jeden Monat neue Wege, noch mehr aus dem Amiga herauszuholen.

Fairerweise muß man sagen, daß der Amiga 1985 entwickelt wurde und langsam in die Jahre kommt. Im Vergleich mit Videospielkonsolen wie Segas Mega Drive zieht der Amiga den kürzeren. Aber dafür ist das Software-Angebot wesentlich größer.

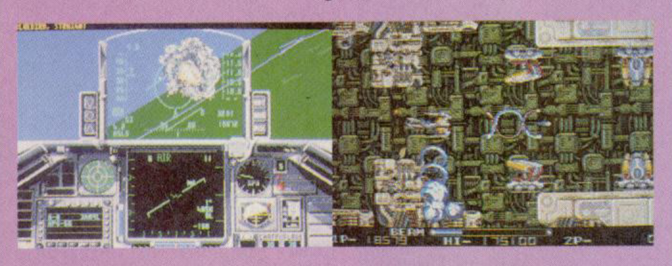
MS-DOS-kompatibel?

Inzwischen gibt es mehrere Möglichkeiten, einen Amiga MS-DOS-kompatibel zu machen. Zum ersten gibt es eine reine Softwarelösung (Transformer), die mehrere Male langsamer als der langsamste erhältliche PC ist. Für den Amiga 500 werden mehrere Steckkarten angeboten, die in der Geschwindigkeit schon an kleine ATs heranreichen. Hier hat man aber bestenfalls Grafik in EGA-Qualität; außerdem ist die Grafikausgabe sehr langsam, so daß beispielsweise bei Simulationen keinesfalls die Geschwindigkeit eines echten ATs erreicht wird. Besitzer eines Amiga 2000 oder 3000 können ihr Gerät mit AT-Karten und PC-Steckkarten aufrüsten. Doch bis man seinen Amiga auch als PC-Maschine nutzen kann, gibt man mehr Geld aus, als wenn man sich einfach einen AT als Zweitrechner kauft — von den Vorteilen, zwei Computer im Haus zu haben, ganz zu schweigen.

Zudem ist bei keiner der drei Lösungen die volle Kompatibilität mit allen Programmen sicherzustellen. Sicherlich werden gerade bei den beiden Hardwarelösungen die meisten Programme laufen, aber einige sehr hardwarenah programmierte Spiele laufen unter Umständen nicht.

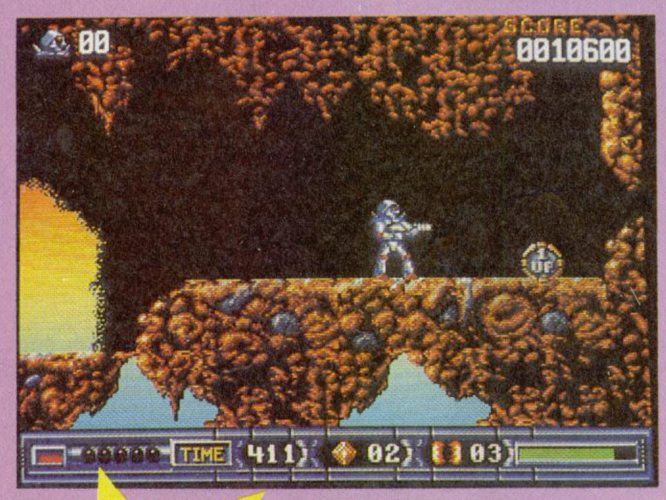
Die Spiele

Damit Ihr den neuen Amiga auch gleich richtig genießen und ausschöpfen könnt, haben wir hier zehn Spiele zusammengestellt, die auf jeden Wunschzettel gehören. Natürlich gibt es noch wesentlich mehr tolle Spiele für den Amiga; dies ist lediglich eine kleine Auswahl der Redaktion. Einige der hier genannten Spiele benötigen 1 MByte RAM, dies geben wir nicht extra an; wohl aber, wenn Festplatten oder zusätzliche Laufwerke den Spielfluß beschleunigen. Alle Programme lassen sich aber auf einem Amiga 500 mit 1 MByte spielen.



Ob aufwendige Flug-Simulationen oder fetzige Actionspiele: Der Amiga bietet für alle etwas.

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Genre	Konfiguration
Turrican 2	Rainbow Arts	70 Mark	Action	
Eye of the Beholder	SSI	100 Mark	Rollenspiel	unterstützt Festplatte
Secret of Monkey Island	Lucasfilm	100 Mark	Adventure	unterstützt Festplatte
Lemmings	Psygnosis	80 Mark	Denkspiel	
Shanghai	Activision	40 Mark	Denkspiel	
Rainbow Islands	Ocean	70 Mark	Action	
Spindizzy Worlds	Activision	70 Mark	Geschicklichkeit	
Rodland	Storm	80 Mark	Geschicklichkeit	
Great Courts 2	Blue Byte	80 Mark	Sportspiel	
Falcon F-16	Spektrum Holobyte	100 Mark	Simulation	



Besonders für Actionspiele wie "Turrican 2" ist der Amiga geeignet

CDTV und Laser-Disc

Das jüngste Mitglied der Amiga-Reihe, das CDTV, mußte in der letzten Ausgabe von Powerplay schon viel Kritik einstecken; nicht zuletzt, weil unserer Meinung nach bis heute keine Software erhältlich ist, die die CD-Qualitäten des Geräts ordentlich ausnutzt. Zudem muß man sich zum Grundgerät noch zahlreiche Extras kaufen, will man "normale" Amiga-Programme damit spielen — eine teure Maus mit Infrarotbox, mindestens ein Diskettenlaufwerk und eine Tastatur. Wer unbedingt mit CDs spielen will, sollte sich das demnächst erscheinende CD-ROM für die Amigas kaufen, das voll CDTV-kompatibel sein soll. Ganz abzuraten ist im übrigen von der Laser-Disc-Hardware, die zur Zeit von einigen Händlern angeboten wird. Die Möglichkeiten dieses Laser-Disc-Systems beschränken sich auf ein erhältliches und drei angekündigte Spiele.



Kompatibel zu sich selbst?

Leider hat Commodore das Kunststück fertiggebracht, die einzelnen Amiga-Modelle zueinander inkompatibel zu machen. Bei den Modellen Amiga 500 und Amiga 2000 wurden mehrere Male einige Chips verbessert, um noch leistungsfähiger zu sein. Leider kommen die neuen Chips nicht mit einigen Programmiertricks zurecht, die aus den alten Versionen mehr Leistung herauskitzeln sollen. Konkret betrifft das eine Handvoll Actionspiele jüngerer Zeit sowie einige ältere Titel, die vor 1988 entstanden sind. Läuft ein Spiel aus solchen Gründen nicht, ist der Kunde machtlos, außer der Hersteller kann einen Update bereitstellen.

Ein ähnliches Problem stellt sich beim Amiga 3000 und den Amiga 2000-Modellen mit Turbokarten. Die schnelleren Prozessoren vertragen sich manchmal auch nicht mit einigen Programmiertricks. Die Zahl der Spiele, die deswegen nicht läuft, ist recht hoch und wird auf etwa 20 Prozent geschätzt. Bei Turbokarten ist dies kein Problem, da sich diese meist auf den normalen Amiga-Modus zurückschalten lassen. Das letzte Kompatibilitätsproblem sind die Betriebssysteme. In den Amiga-500- und 2000-Modellen sind die Systeme 1.2 und 1.3 im Einsatz, mit denen alle gängigen Programme laufen.

TEST zum FEST

Atari ST



Zum Spielen nur bedingt geeignet: Verschwindet der ST in der Versenkung oder hat er ein Comeback?

Traurig, aber wahr: Der Atari ST ist, zumindest auf dem Spielesektor, auf dem absteigenden Ast. Zwar werden noch einige Spiele für den ST umgesetzt oder entwickelt, aber der Abwärtstrend des (auch von mir) geliebten Rechenknechts ist nicht mehr aufzuhalten.

Mag der Atari ST in den letzten Jahren seinen Dienst brav versehen haben und konnte man sich über mangelnde Spieleauswahl nicht beklagen, sieht die Situation heute etwas anders aus. Aktuelle Spieleknüller, wie beispielsweise "Secret Weapons of the Luftwaffe", "Monkey Island 2", "Eye of the Beholder" oder "Wing Commander", werden nicht für den Atari ST umgesetzt. Und bei Neuentwicklungen bleibt der ST immer öfter auf der Strecke. Das liegt u.a. an der nicht mehr ganz zeitgemäßen Hardware. Zwar ist die Farbpalette des STs mit 512 Farben durchaus ausreichend, aber dummerweise kann der ST bei der für Spiele üblichen Auflösung von 320x200 Punkten nur 16 Farben gleichzeitig darstellen. Selbst die neue Version, der STE, mit einer Palette von 4096 Farben, schafft hier nur 16 Farben auf einen Streich. Im Vergleich zu den 32 Farben des Amigas oder der 256-Farbenpracht einer VGA-Karte (bei gleicher Auflösung) sieht das Können des STs ziemlich bescheiden aus.

Zudem steckt im ST ein Soundchip, der diese Bezeichnung eigentlich nicht verdient. Das Uralt-Modell, das Atari dummerweise der ST-Serie (bis auf den STE) verpaßt hat, versah schon im Schneider CPC seinen Dienst und liegt im Vergleich zu anderen Computersystemen nur knapp über den musikalischen Fähigkeiten des PC-Piepsers. Selbst der Chip, der im C64 werkelt, ist dem Kollegen aus dem ST überlegen. Der ST findet sicher als Low-cost-Arbeitstier noch seine Freunde und hat in diesem Bereich auch eine Existenzberechtigung, aber wer mit seinem neuen Computer hauptsächlich spielen möchte, sollte vom Kauf eines STs, trotz des sehr günstigen Preises, Abstand nehmen. *mh*

C 64

Der Oldie unter den Spielecomputern ist sicherlich der C64. Ungebrochen setzte er vor fast acht Jahren seinen Siegeszug um die Welt an. In der extrem schnellebigen High-Tech-Zeit muten die technischen Daten des C64 wie ein Relikt der Vorzeit an. In Zeiten, wo sich viele Spiele nur auf einem Computer wohlfühlen, dessen Prozessorpuls mit mindestens 20 MHz schlägt, wummert das 8-Bit-Herz des C64 mit dürftigen 0,97 MHz. Auch der Arbeitsspeicher des Veteranen mit 64 KByte RAM hinkt dem Speicherhunger vieler Spiele weit hinterher.

Selbst die Farbenfülle, die beim Erscheinen des C64 für Begeisterung sorgte, ringt uns heute nur noch ein seichtes Lächeln ab. 16 Farben bei einer Auflösung von 160x200 Punkten sind einfach nicht mehr "State of the Art", obwohl so mancher Programmierer noch Erstaunliches aus dem C64 zaubert. Der Baustein, der für den Sound verantwortlich ist, verweist einige seiner Konkurrenzkumpane auf die hinteren Ränge. Mit nur drei Stimmen, die aber dank einiger Programmierkniffe aufgepeppt werden können, sind durchaus spritzige Musikstücke drin. Wehmütig erinnert man sich z.B an die musikalischen Genüsse eines "Wizballs".

Trotz der gigantischen Stückzahl, die Commodore von seinem Veteranen verkauft hat, sieht die Spielezukunft düster aus. Es erscheinen zwar noch ausreichend Spieleumsetzungen, aber in puncto Neuentwicklung tut sich auf dem C64 so gut wie nichts mehr. Außerdem wird der C64 von solchen renommierten Spielefirmen wie z.B. Lucasfilm Games, Microprose und SSI nicht mehr unterstützt. Zu aufwendig sind viele neue Programme, als daß sie sich auf den Mini-Commodore übertragen lassen.

Der größte Vorteil des C64 ist sicherlich sein Preis. Für die rund 400 Mark, die ein C64 mit Floppy-Laufwerk kostet, kann sich der Spielefan allerdings ein fetziges Mega Drive kaufen, das technisch selbst dem Amiga Paroli bietet. Wer also Wert auf eine gesicherte Spielezukunft legt, legt sich keinen C64 zu. *mh*



Nicht totzukriegen: Der C64 hat sich einen großen Freundeskreis erhalten.

JIMMY WHITE's 'WHIRLWIND' SNOOKER

BY ARCHER MACLEAN

AMIGA
ATARI ST


AMIGA ACTION 90%


GAMES X 5 STAR


AMIGA FORMAT 91%


ST ACTION 91%

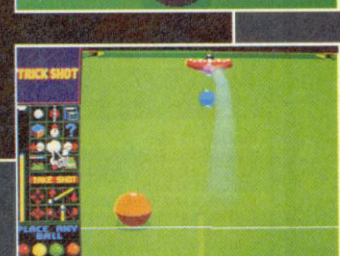

ACE - 930














THE ONE - 95%


ZERO - 93%

C &VG - HIT

AMIGA POWER - 90%

Eine geniale 3D-Simulation mit über 147 Möglichkeiten, die Kugeln im richtigen Winkel zu treffen.
Prächtige Grafiken und Farben, super Zoomeffekte, witzige Animationen und unbegrenzte Trainingsmöglichkeiten sind garantiert !



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG





Auf einen Blick

Jedes Jahr zu Weihnachten schlägt die Stunde der Wahrheit: Welcher Computer kommt über die Zielline fürs nächste Spielejahr?

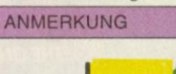
Unsere vier Kandidaten hüpften teils mit eleganter Bravour, teils nur mit Mühe und knapper Not über diese Hürde. Ungebrochen ist der Trend bei den Softwarefirmen zu noch mehr Grafik, noch mehr Sound und immer komplexeren Programmen. "Wing Commander 2", "Might & Magic III", "Falkon Mark II", "Monkey Island 2" und "Larry 5" sind nur einige Spiele der neuen Generation. Bei den stark gestiegenen Hardwareanforderungen, die viele neue Spiele stellen, kommen zwei der Computersysteme auf unserem Prüfstand gehörig ins Schwitzen. Der Atari ST und der C 64 werden in einigen technischen Punkten den Anforderungen moderner Spiele nicht mehr gerecht. Die Folge: Kaum Neuentwicklungen und ein stetig kleiner werdender Strom von Umsetzungen.

Preislich bieten Atari ST und C 64 sicher eine attraktive Alternative gegenüber Amiga und PC. Aber wer im nächsten Jahr nicht auf brandheiße Neuerscheinungen verzichten will, kommt um einen Amiga oder einen MS-DOS-Computer kaum herum. Als echte Alternative zu den beiden Hauptdarstellern auf der Computerspielebühne gesellen sich die immer stärker vertretenden Videospielkonsolen hinzu. Bei dem niedrigen Preisniveau, das bei der Konsolenhardware vorherrscht, liegt auch der Gedanke, sich beispielsweise ein Mega Drive als Zweitgerät anzuschaffen, nicht in weiter Ferne. Zu den Konsolen findet Ihr einen großen Vergleichstest der aktuellen Systeme in der nächsten Ausgabe.

Momentan noch etwas zurückhaltend, aber sicher für die nächsten Jahre zukunftsweisend ist die CD-Technik. Zwar ist die Softwareauswahl für Commodores CDTV und das CD-ROM für PCs noch etwas dürftig, aber spätestens zum nächsten Weihnachtsfest hat sich auf dem CD-Sektor ganz schön was getan. Zur Zeit würde sich der Kauf einer CD-Maschine noch nicht rentieren, aber Ihr solltet schon mal anfangen zu sparen. *mh*

TECHNISCHE DATEN *
Zirka-Preis Grundgerät:
Prozessor:
Taktfrequenz in MHz:
RAM in KByte:
Gelieferter Massenspeicher:
Farbpalette:
davon gleichzeitig:
Genutzte Farbauflösung (Anm. 1):
Anschluß für TV-Gerät:
Soundkanäle:
empfohlene Zusatzausstattung:
Durchschnittlicher Preis der Spiele:

BEWERTUNG *
Spieleangebot momentan:
Spielezukunft:
Geeignet für professionelle Anwendungen:
Bewertung der einzelnen Spielgenres (Anm. 2)
Action/Geschicklichkeit:
Denkspiele:
Action-Adventures:
Sport:
Adventures:
Strategie:
Simulationen:
Rollenspiele:
Grafikvoraussetzung:
Grafikausnutzung:
Soundvoraussetzung:
Soundausnutzung:
Preis/Leistung Grundgerät:
Gesamtwertung:



ANMERKUNG *











C 64	Amiga 500	Atari STFM 1040	MS-DOS-AT
TECHNISCHE DATEN *	TECHNISCHE DATEN *	TECHNISCHE DATEN *	TECHNISCHE DATEN
250 Mark	800 Mark	700 Mark	1500 Mark
6502 0,97	68000 7,16	68000 8	80286 16
64	512	1024	640
—	1 Laufwerk 3½ Zoll (880 KByte)	1 Laufwerk 3½ Zoll (720 KByte)	1 Laufwerk 5¼ Zoll (1,2 MByte), Festplatte (40 MByte)
16 16	4096 4096	512 16	262144 (VGA) 256
16	32	16	256 (VGA)
Ja	Nein	Ja	Nein
3	4 (Stereo)	3	1
Grundgerät	Grundgerät	Grundgerät	Grundgerät
Monitor (ca. 400 Mark)	Monitor (ca. 500 Mark)	Monitor (ca. 500 Mark)	Monitor (600 Mark)
—	Speichererweiterung (ca. 100 Mark)	—	Speichererweiterung auf 2 MByte (ca. 200 Mark)
Diskettenlaufwerk 1541 (ca. 250 Mark)	Zweitlaufwerk (ca. 150 Mark)	—	—
—	—	—	Soundkarte (ca. 300 Mark)
—	—	—	Maus (ca. 100 Mark)
Joystick (ca. 25 Mark)	Joystick (ca. 25 Mark)	Joystick (ca. 25 Mark)	Joystick (ca. 50 Mark)
60 Mark	90 Mark	90 Mark	100 Mark
BEWERTUNG *	BEWERTUNG *	BEWERTUNG *	BEWERTUNG
ausreichend	sehr gut	befriedigend	sehr gut
ausreichend	sehr gut	ausreichend	sehr gut
mangelhaft	befriedigend	gut	sehr gut
befriedigend	gut	ausreichend	ausreichend
gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut
ausreichend	gut	befriedigend	ausreichend
ausreichend	gut	befriedigend	gut
mangelhaft	gut	ausreichend	sehr gut
ausreichend	gut	ausreichend	sehr gut
mangelhaft	gut	ausreichend	sehr gut
ausreichend	gut	ausreichend	sehr gut
ausreichend	gut	befriedigend	gut
befriedigend	gut	gut	gut (Anm. 3)
befriedigend	gut	ausreichend	gut (Anm. 4)
ausreichend	gut	befriedigend	sehr gut
ausreichend	sehr gut	befriedigend	sehr gut
ausreichend	sehr gut	befriedigend	sehr gut
ANMERKUNG *	ANMERKUNG *	ANMERKUNG *	ANMERKUNG

Die Bewertungen entsprechen dem Schulnotensystem. Die Rangfolge der Wertungen geht von "sehr gut", "gut", "befriedigend", "ausreichend" bis "mangelhaft". Stand aller Angaben und Wertungen ist der 4. Oktober 1991. In die Wertungen haben wir alle derzeit erhältlichen Spiele mit einbezogen.

Anmerkung 1: **Genutzte Farbauflösung**: Wir bewerten die tatsächlich genutzte Farbauflösung eines Computers. Der "Hold an Modify"-Modus des Amigas, mit 4096 Farben wird zum Beispiel für Spiele so gut wie nie ausgenutzt.

Anmerkung 2: **Bewertung der einzelne Spielgenres**: Bewertet wird nicht nur, wie gut der Computer für das jeweilige Genre geeignet ist, sondern auch, wie es zum derzeitigen Stand um die Softwarelage das Genre bestellt ist. Bei allen Wertungen haben wir sowohl Qualität als auch Quantität beachtet.

Anmerkung 3: **Grafikausnutzung**: Die Grafikausnutzung der VGA-Grafikkarte bei PCs hat sich gegenüber dem Vorjahr stark gebessert. Fast alle neuen Spiele unterstützen die Farbpalette.

Anmerkung 4: **Soundvoraussetzung**: Die Wertung bezieht sich auf PCs mit AdLib oder Soundblaster-Karte.



25 MHz unterm Weihnachtsbaum

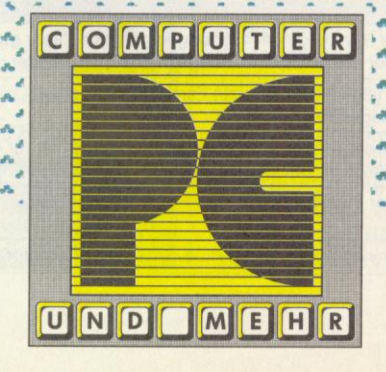


Was für ein Computer: Wer den Commodore PC 60 III gewinnt, der darf sich gleich mit zehn Topspielen austoben, die der Gewinner dieses Hauptpreises dazu bekommt.

Wenn die Christbaumkugeln blinken, die Ente leise im Backrohr schmurgelt und Mamis Kekse den Zahnstein der Familie zersetzen, ist normalerweise Weihnachtszeit. Und was gibt's für Techno-Freaks Schöneres als ein dickes Paket voll geballter Elektronik, schön verpackt unterm Weihnachtsbaum? Damit für einen von Euch der Traum vom eigenen PC wahr wird, verlosen wir einen **Commodore PC 60 III**.

Das schmucke High-Tech-Kästchen ist mit 25 MHz getaktet, hat 2 MByte RAM, eine 50-MByte-Festplatte und ist mit einer VGA-Karte bestückt. Den passenden VGA-Farbmonitor gibt's natürlich auch. Und damit nicht genug: Der glückliche Gewinner bekommt zehn Topspiele zusätzlich, um stilvoll seine Festplatte vollzuknallen.

Der zweite bis elfte Preis: je ein aktuelles Superspiel. Gestiftet wird der Commodore PC 60 III von der Firma PC, die mit 30 Filialen im Bundesgebiet vertreten ist. Ihr findet Filialen u.a. in Augsburg, Berlin, Düsseldorf, Essen, Mainz, Nürnberg, Paderborn, Saarbrücken und Wuppertal. Eine große Auswahl an Spielen für alle Computer und Videospielkonsolen, Business-Software und jede Menge Hardware ist Euch in den geräumig eingerichteten Verkaufsräumen sicher. Nun wollen wir von Euch drei klitzekleine Fragen beantwortet haben:



1. Wieviel Linien sind Bestandteil des "PC"-Logos?
   a) 22
   b) 24
   c) 26
2. Wie viele "PC"-Computer-Center gibt es zur Zeit in Deutschland?
   a) 20
   b) 25
   c) 30
3. Wieviele Farben kann eine VGA-Karte gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen?
   a) 32
   b) 64
   c) 256

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag
Redaktion Power Play
Aktion: "PC"
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 11. Dezember 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Aus allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner gezogen. Viel Glück! *al/mg*

Grafikpracht im Schacht



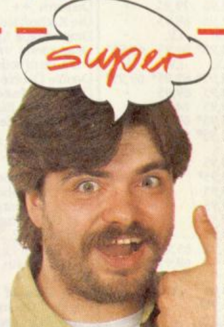
Das Dungeons ist in 3D zu sehen

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 150 Mark

MEGA DRIVE **85%**

Grafik: 83% Sound: 76% Schwierigkeit: schwer



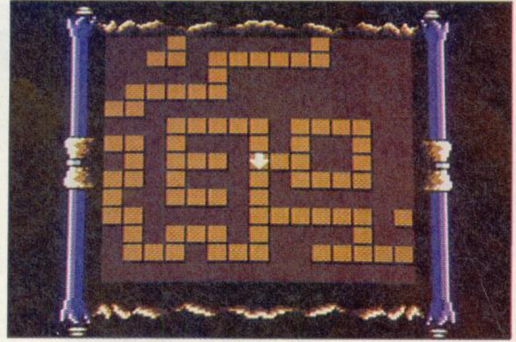
So schön können Rollenspiele in Modulform sein. Andächtig staunt der überraschte Spieler den exzellent komponierten Musikstücken und bekommt angesichts der Edelgrafik Stilaugen. Mit solcher Bilderpracht wartete bislang kein Konsolenrollenspiel auf. Dank der technischen Brillanz und der beispielhaften Benutzerführung verzeiht man gerne das etwas altertümlich anmutende Monstermetzel-Spielprinzip. Zahlreiche spritzige Gags in Story und Grafik entschädigen für ziemlich häufig und per Zufall auftauchende Monstergruppen. Hochmotiviert prügelt sich der Held am Joypad durch die verzwickten Dungeon-Etagen, um einen neuen Gegenstand zu finden, ein Rätsel zu lösen oder einen neuen Zauberspruch auszuprobieren. Die gezielt auf Einsteiger ausgelegte Bedienung und der anfangs leichte Schwierigkeitsgrad geben Neulingen trotz der englischen Bildschirmtexte schnelle Erfolgserlebnisse. Später sorgt die sanft, aber stetig ansteigende Herausforderung auch bei Profis für vollen Spielgenuß. Shining in the Darkness ist für mich im direkten Vergleich zum Konkurrenzspiel "Phantasy Star III" ganz klar der Sieger. Wer das Modul gelöst hat, kann sich auf den Nachfolger freuen, der 1992 erscheint.

Shining in the Darkness

Japan und die USA sind schon seit Jahren ein Paradies für Rollenspieler. Nicht nur populäre Heimcomputer, sondern auch Videospielkonsolen werden kontinuierlich mit neuem Rollenspielstoff versorgt. Hierzulande tun sich die Konsolen-Künstler Nintendo und Sega ziemlich schwer mit dem Genre. Nur aus einer guten Handvoll Module kann der Fantasy-Freund wählen. Nun bläst Sega zum Sturmangriff auf die vernachlässigte Rollenspielfront. "Shining in the Darkness" heißt das Modul, das für etwas mehr Ausgleich im Kampf der Genres sorgt.

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. Ein übler Bube hat die holde Tochter eines Fantasy-Landesfürsten entführt und in ein düsteres Verlies geschleppt. Ihr sollt Euch mit einer dreiköpfigen Truppe aufmachen, die Braut zu befreien und dem Finsterling auf die Finger zu hauen. Leider gibt es ein paar unwesentliche Probleme: Der freundliche Bösewicht hat in seinem tiefen Keller ganze Monsterarmeen aufgestellt, um Euch an der Rettung der Maid zu hindern. Fallen und kleine Spezialaufträge ("Ach, wenn Ihr schon dabeiseid, könnt Ihr mir vielleicht den einen oder anderen Gegenstand mitbringen?") erschweren die Hilfsaktion.

Neben dem Labyrinth gibt es in dem Fantasyland das Königsschloß, in dem der trauernde Vater nebst geschwätzigen Ratgebern sitzt und ein Dorf, in dem Ihr Informationen erhaltet, Ausrüstung kaufen und in einem Tempel abspeichern könnt. Seid Ihr im Labyrint unterwegs, das in unterschiedliche Bereiche unterteilt ist, seht Ihr die Umgebung in 3-D-Grafik. Bewegt Ihr Euch, werden die Wände des Kellers nicht "umgeblättert", sondern flüssig gescrollt. Taucht eine Monstergruppe auf, kann diese per herzhaftem Zauberspruch oder stumpfen Einprügeln erledigt werden. Gesteuert wird die Figurentruppe bei Einkäufen, Gesprächen mit anderen Figuren und Kämpfen komplett über ein Icon-System. Je nach Spielsituatiuon tauchen jeweils vier neue Symbole auf. Seid Ihr beispielsweise in einem Ladengeschäft, gibt es ein "Kaufen"-, "Verkaufen"- und "Verlassen"-Icon. Im Kampf tauchen Bildchen für "Wegrennen", "Benutzen", "Draufhauen" und "Zaubern" auf. Ist ein Gefecht erfolgreich überstanden, winken Goldmünzen und Erfahrungspunkte. Sammelt Ihr genug Erfahrung, werden die Spielfiguren befördert. Dadurch stecken die Charaktere mehr Schläge im Kampf ein, hauen besser zu und lernen neue Zauberformeln. Diese können später in der Stärke dosiert werden.



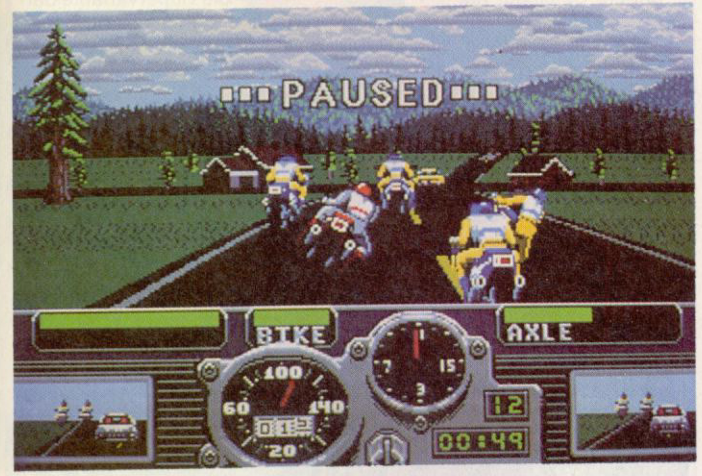
Ein Automapping hilft über viele Probleme hinweg

Unter den Zaubersprüchen gibt es nicht nur die obligatorischen Kampf- und Heilformeln, sondern ebenfalls Magie, die Euch eine Ausschnittskarte des Dungeons zeigt. Jeder Spruch bietet einen besonderen grafischen Effekt. Schleudert Ihr einer vorwitzigen Horde Monster einen schmissigen Feuerball entgegen, wird dieser animiert angezeigt. Testmuster von Galaxy. *mh*



Übersichtlichkeit wird großgeschrieben: hier der Charakterbildschirm

Raser, Rüpel & Rabauken



Läßt' mich nicht vorbei, schlag ich Dich zu Brei (Mega Drive)

Road Rash

Das waren noch Zeiten, als im Straßenverkehr Höflichkeit und Zurückhaltung den Ton angaben. Heutzutage kann es gar nicht schnell genug gehen — jeder ist gestreßt, hat keine Zeit, hupt im Sekundentakt. Wer will, darf dank "Road Rash" an so einer zeitgemäßen Spritztour auf dem Motorrad mitmachen.

Modern sind allerdings nicht nur die heißen Öfen, sondern auch die "Spielregeln". Hier gilt neben dem Gesetz des Schnelleren auch das Gebot des Fieseren. Um sich in dem Fünfzehnerfeld an die Spitze zu fahren, werden häufig Fäuste und Fußtritte eingesetzt. Will Euch ein Kollege nicht vorbeilassen, schlagt ihm einfach eine Rechte ins Gesicht und schon landet er im Straßengraben. Dasselbe kann Euch natürlich auch passieren. Außerdem solltet Ihr auf den kurvenreichen Strecken mit Polizei und Gegenverkehr rechnen.

Von den Prämien, die man sich auf fünf verschiedenen Strecken verdient, kauft Ihr am besten ein Motorrad mit mehr Power. Habt Ihr nämlich alle Kurse als einer der ersten drei überstanden, tretet Ihr auf längeren Strecken gegen bessere Motorrad-Freaks an, die mehr Tricks auf Lager haben. Dank einem Paßwort könnt Ihr die km-lastige Rennsaison jederzeit unterbrechen. *mg*

gut

Da es auf dem Mega Drive nicht allzu viele gute Rennspiele gibt, wird Road Rash eine ganze Menge Freunde finden. Die 3-D-Grafik ist ausreichend flott und flüssig, kommt gut rüber, ist aber nicht allzu schön gezeichnet. Als Enttäuschung entpuppte sich die Musik: selbst die Effekte sind saft- und kraftlos. Das Fahrgefühl dagegen überzeugt schon eher. Das Motorrad liegt gut auf der Straße, läßt sich vernünftig steuern und auch die Feindattacken gelingen. Wenn Electronic Arts noch etwas mehr Strecken und ein paar mehr (optische und spielerische) Gags auf den Pisten eingebaut hätte, hätte mein "Gut"-Gesicht noch ein bißchen mehr gestrahlt. Ansprechend, nicht sensationell.



Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 65% Sound: 52% Schwierigkeit: einstellbar

Garstige Geister



Auf geht's zur fröhlichen Mumienjagd (Super Famicom)

Super Ghouls'n Ghosts

Vor einigen Jahren sorgte Capcoms "Ghosts'n Goblins"-Automat für Furore. Eine C-64-Version folgte, schließlich auch eine Umsetzung des Nachfolgers "Ghouls'n Ghosts" fürs Mega Drive. Um an den Erfolg dieser Version anzuknüpfen, bastelte Capcom eine neue Fassung für's Super Famicom.

In "Super Ghouls'n Ghosts" steuert Ihr einen wackeren Ritter durch acht meist zweigeteilte Levels. Massenweise Monster wollen Euch am Weiterkommen hindern. Grund der ganzen Aufregung ist die spektakuläre Entführung einer Prinzessin, derer Ihr Euch erbarmt und die Ihr kurzerhand befreit. Der Kidnapper schickt natürlich alle verfügbaren Handlanger aus, Eure Rettungsaktion zu vereiteln.

Der erste Level beginnt in einem Friedhof. Logisch, daß sich Särge öffnen und die darin enthaltenen Mumien auf ihre Kosten kommen wollen. Berührt Ihr eines der Viecher, muß erst einmal Eure Rüstung dran glauben. Beim nächsten Feindkontakt seid Ihr dran. Ab und zu findet man Schatztruhen, die manche Überraschungen enthalten. Kam da nicht einmal ein Magier heraus, der dem heldenhaften Ritter eine Verjüngungskur spendete? Dieser kroch für einige sehr gefährliche Sekunden als Baby auf dem Boden herum, während auf seinen Windeln eine Zielscheibe aufgemalt erschien, der alle Monster entgegensteuerten. Zum Glück findet man auch andere hübsche Dinge in den Truhen; meistens jedoch Extrawaffen. Ihr habt die Wahl zwischen Armbrüsten (fetzt gut), Fackeln, Schwertern und anderen spitzen Gegenständen.


Der Ritter wurde kurzzeitig in ein Baby verwandelt


Die Schatztruhen bergen meist Extrawaffen

Manchmal findet man auch eine Rüstung in Kisten. Vom jeweiligen Grad der Rüstung hängt dann die Wirkung der momentanen Waffe ab. Einige Schüsse ähneln dann schon mehr einer Schrotflinte oder einem Laser als einem mittelalterlichen Büchsengeschoß.

Neu bei Super Ghouls'n Ghosts ist eine Art "Doppelsprung". Hüpft unser Ritter einfach in die Luft, kickt er nach nochmaligen Knopfdruck die Füße gegeneinander. Entgegen aller Naturgesetze, die irgendetwas mit Gravitation zu tun haben, springt er dann noch höher in die Luft. Mit dieser Draufgabe sind einige kniffige Stellen erst zu meistern. *ri*

Super

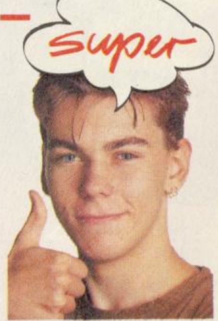
Der gefrustete Ritter kehrt zurück: Keine andere Spielfigur hat es so schwer, die Traumfrau zu erobern, keiner anderen stellen sich die tödlichen Plagegeister so penetrant in den Weg. Einige Spielsituationen grenzen an Unfairneß; dann bleibt dem Spieler das Schmunzeln über die geblümten Unterhosen des Helden traditionell im Halse stecken. Grafisch und vor allem akkustisch ist die Supervariante der Jump'n'Run-Saga besser als das Mega-Drive-Gegenstück. Dafür müßt Ihr stellenweise das übliche Ruckeln und Zuckeln der Hardware in Kauf nehmen. Insgesamt spielt sich's doch flüssig: Die tausend Tode des Ritters dienen eher als Motivationssteigerung, denn als Hemmnis.



Den Monstern mal so richtig Feuer unterm Hintern machen

Super

Wutentbrannt knalle ich das Joypad auf den Tisch und renne schäumend aus dem Spielezimmer. Doch dann meldet sich ein kleines Männchen in mir und sagt "Das wird doch wohl zu schaffen sein". Fünf Sekunden später sitze ich wieder an der Konsole. Die Motivation von Super Ghouls'n Ghosts scheint nicht zu bremsen — jeder "Gast" vor dem Bildschirm sehnt sich das Joypad in die eigenen Hände. Grafisch ist das Spiel fast ein Meisterwerk. Plötzlich hebt sich der ganze Friedhofsboden an; riesige Wellen wiegen auf und ab, der Ritter auf dem Floß dazu. Problematisch wird's nur, wenn sehr viele Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm herumturnen — ab und zu wird das Famicom da schon 'mal langsamer, was jedoch nicht so schlimm ist. Die ausgezeichnete und levelabhängige Musikbegleitung geht deshalb zwangsläufig ein kleinwenig auf die Nerven, weil man sie viele tausend Mal hören muß, bevor eine neue kommt — sprich, die Levels sind wirklich kernig und knackig.



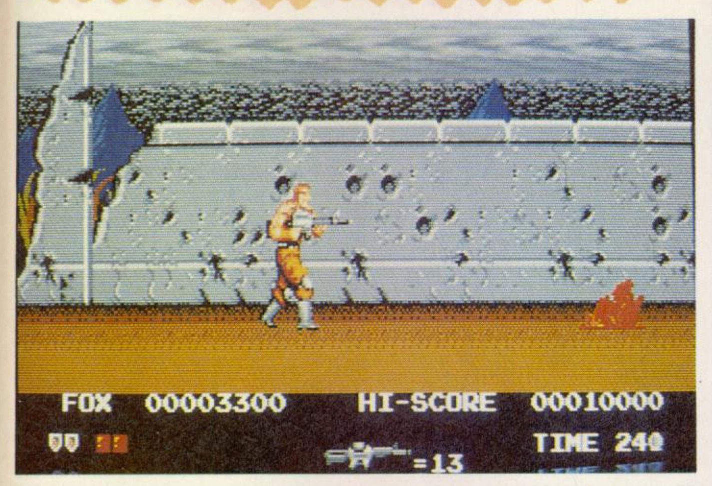
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 150 Mark

MEGA DRIVE 81%

Grafik: 81% Sound: 77% Schwierigkeit: schwer

Theaterdonner



Augen zu und durch: Thunderfox im Einsatz (Mega Drive)

Thunderfox

Es gibt Spiele, deren einziger Sinn besteht im hemmungslosen Metzeln. "Thunderfox" ist so ein heißer Kandidat für den höchsten Blutkoeffizienten pro Bildschirmpixel: Kein Wunder, Ihr schlüpft in die Rolle eines waffenstarrenden Legionärs und so ein Miesling verdient sein schmutziges Geld eben nur auf eine Weise. Die Blutspur zieht sich im vorliegenden Werk durch fünf horizontal scrollende Level, angefüllt mit Terroristen und mechanischem Kriegsgerät.

Legionär Thunder ist anfangs mit drei Leben und einem überdimensionalen Rambo-Messer ausgerüstet, mit dem es sich beherzt schlitzen läßt. Die Gegner sinken alsdann tödlich getroffen zu Boden und lassen sporadisch Extraleben, Schnellfeuerwaffen, Bazookas und Granaten fallen. Diese Wummen können von Euch, so lange der Munitionsvorrat reicht, eingesetzt werden. Jede Waffe verfügt über einen spezifischen Vorrat an Sprengkraft: Habt Ihr z.B. ein Handgranaten-Symbol eingesammelt, dürft Ihr dreimal eine freundliche Explosion auslösen, eine Bazooka löscht nur einmal alle Feinde vom Bildschirm.

Wenn Thunder gerade keine Knarre im Arm hat, tritt er mittels Karatetrick die Gegner in den Staub. Wie üblich, wartet ein obligatorischer Obergegner am Ende des jeweiligen Level-Abschnitts. Ihr tretet z.B. gegen einen Kampfhubschrauber oder gegen Panzer an. Testmuster von Contitronik. *vw*



Wer schon den Taito-Automaten gespielt hat, wird Schlimmes ahnen: Die stumpfsinnige Brutalo-Metzelei ist ein Musterbeispiel für Ideenlosigkeit. Selbst hartgesottenen Fans des Genres wird durch die lieblose Umsetzung auch noch das letzte bißchen Spaß verdorben. Freund und Feind marschieren wie fußkranke Zombies durch die gähnend leeren Levels. Der geplagte Spieler ist schon froh, wenn ab und zu mal eine Kiste auf dem Bildschirm auftaucht, die man aus Frust eintreten darf. Das gleiche traurige Bild bieten auch die Endgegner: Riesige Sprite-Klumpen donnern konzeptionslos über den Bildschirm, der Spielwitz versickert derweil im Untergrund.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 23%

Grafik: 38% Sound: 33% Schwierigkeit: einstellbar

Modul-Metropole



Macht auch in Modulform einen grandiosen Eindruck: Sim City

Sim City

Städtebau und kein Ende: Nachdem schon die Besitzer populärer Heimcomputer sich nächtelang mit Stadtplanung, unzufriedenen Einwohnern, Umweltverschmutzung und Steuererhöhungen plagten, sind jetzt die Videospieler dran.

Frisch aus Japan ist "Sim City" für das Super Famicom eingetrudelt. Wie schon in den Computerversionen müßt Ihr aus dem Nichts eine blühende Metropole errichten. Aus 100 verschiedenen Landschaften könnt Ihr Euch eine Gegend aussuchen, auf der später die Stadt stehen soll. Wer erstmal üben will, kann in einem speziellen "Practice"-Modus eine Ministadt entwerfen. Fortgeschrittene greifen auf eine von sechs fertigen Großstädten zurück. Je nach Szenario müßt Ihr hier verschiedene Probleme (Umweltverschmutzung, Brände, Kriminalität, Monsterattacken) in den Griff kriegen.

Das selbstgebaute Häusermeer ist aus der Vogelperspektive zu sehen. Per Feuerknopfdruck planiert Ihr unwegsames Gelände, plaziert Flächen zur späteren Besiedelung, zieht Stromkabel und baut Straßen oder Eisenbahnlinien. Euren Erfolg oder Mißerfolg quittieren die Einwohner der Stadt mit freudigem Vermehrungsdrang oder Abwanderung. Wollt Ihr zwischendurch mal eine Pause machen, können zwei Spielstände gespeichert werden. Leider sind die Bildschirmtexte in japanisch. Das Testmuster stammt von der Firma Contitronic *mh*



Auch auf dem Super Famicom hat "Sim City" nichts von seiner Genialität und Faszination verloren. Im Gegenteil: Die japanischen Programmierer haben dem Modul ein paar zusätzliche und witzige Features verpaßt und eine schnuckligere Grafik spendiert. Auch die Steuerung mittels Joypad geht nach kurzer Eingewöhnungsphase flott und flüssig von der Hand. Als spielerisches Bonbon gibt es nun einige Spezialgebäude. Darunter z.B. einen Zoo und Euer eigenes Heim. Das sorgt nicht nur für Erheiterung, sondern hat auch einen erfreulichen Nebeneffekt: Der Wohnwert in der Nachbarschaft Eurer eigenen vier Wände steigt erheblich an und belebt die Bauaktivität.

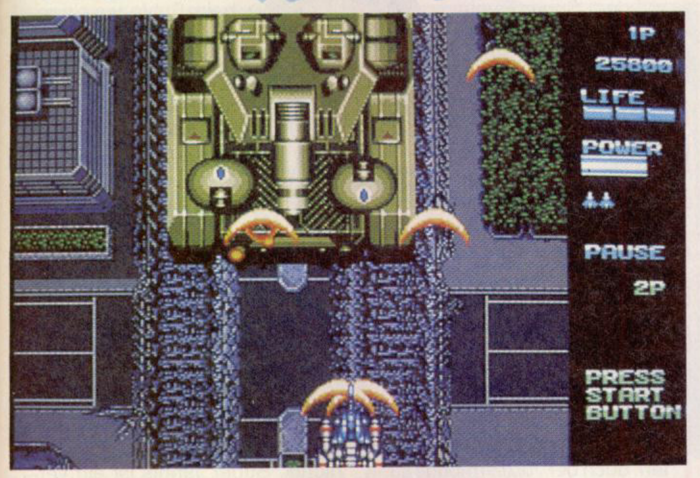
STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM 86%

Grafik: 61% **Sound: 69%** **Schwierigkeit: mittel**

Business as usual



Interessante Gegner, aber technisch ziemlich schlapp

Vapor Trail

Ein weiteres spielhallengestähltes Ballerspektakel feiert auf dem Mega Drive Premiere. Die Entwickler von Data Easts "Vapor Trail" haben sich für die vertikale Variante entschieden und Ihr Spielkonzept darauf aufgebaut.

Angesichts der Actionvielfalt auf dem Mega Drive fragt man sich, was denn Vapor Trail bietet, das andere Genre-Vertreter nicht im Repertoire haben. So dürft Ihr Euch zunächst eines von drei Raumschiffen aussuchen. Je nach Typ werden bei der Geschwindigkeit oder der Bewaffnung Abstriche gemacht. Glücklicherweise ist diese Entscheidung nicht ganz so tragisch. Unterwegs lockern eine Reihe von Extras den Alltag auf. So huschen nicht nur Speed-Up-Symbole, sondern auch Power-Ups und Waffenextras über den Bildschirm. Außerdem sind jederzeit zwei Spieler willkommen. Auch wenn Ihr Euch alleine voranballert, darf ein Mitstreiter problemlos einsteigen.

Wer eine feindliche Salve abbekommt, der beißt nicht sofort ins Gras. Erst nach dem dritten Treffer muß ein neues Raumschiff ran. Als letzte Rettung in der Not dürft Ihr das Raumschiff kurze Zeit in eine Art Schutzschirm hüllen. Ihr solltet Euch diesen Schritt gut überlegen, denn eine Wiederholung wird erst nach einer relativ langen Verschnaufpause erlaubt. Für den Notfall könnt Ihr auf etliche Continues zurückgreifen. Testmuster von Contitronic. *mg*

geht so



Nach den ersten Spielminuten ist man versucht, Vapor Trail in die Kiste "ganz nett, aber langweilig" einzuordnen. Diese These erweist sich allerdings in zweierlei Punkten als Trugschluß. Das Spiel ist technisch nicht all zu fit. Ein so starkes Rukkeln bei relativ wenigen Objekten auf dem Bildschirm ist man sonst nur vom Super Famicom gewöhnt. Schade drum, denn in höheren Levels überrascht so manch witziger Gegner den verwöhnten Ballerfreak. Im Vergleich zur 08/15-Actionware haben sich die Entwickler ein paar Gedanken in Sachen Feinddesign gemacht. Die unspektakuläre Grafik und die technischen Mängel sorgen allerdings für Abkühlung. Außerdem ist Vapor Trail nicht allzu umfangreich.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Riot, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE — **59%**

Grafik: 51% | Sound: 48% | Schwierigkeit: einstellbar

Fair Play



Zwanzig Computerspieler stehen zur Wahl

Endlich darf ich mich halbwegs positiv über eine Sportsimulation auf dem Super Famicom äußern. Während die bisherigen Sportmodule eher Trauerspiele waren, gibt Super Tennis wieder Anlaß zur Hoffnung. Tonkin House hat eine gute, aber keine sensationelle Version des Tennis-Themas abgeliefert. Die Ausnahmestellung von "Final Match Tennis" auf der PC-Engine wird allerdings nicht im mindestens angekratzt. Die Präsentation ist lobenswert nüchtern und übersichtlich — und zum Glück komplett in Englisch. Ein paar mehr Gegner hätten's zwar sein dürfen, doch der Turniermodus samt (langem) Paßwort entschädigt ein wenig. Im Spiel an sich wird viel Vertrautes geboten. Man kommt schnell rein und flotte Ballwechsel gelingen schon nach Minuten. Dafür wird absoluten Profis zu wenig Fingerspitzengefühl beim Schlagen eingeräumt. Entweder trifft man den Ball (dann kommt er ganz gut) oder man verfehlt ihn. Geniale Millimeterarbeit wie bei Final Match Tennis wird nicht gefordert. Für Anfänger ein Vorteil, Fortgeschrittene werden in dieser Hinsicht nicht ausreichend bedient.

Außerdem hätte Tonkin House auf den Einsatz des 3-D-Chips verzichten sollen. Das avantgardistische Gemisch aus Scrolling und 3-D-Bearbeitung des Spielfeldes stört zum Glück nicht dramatisch, bringt aber rein gar nichts. Super Tennis ist ein vernünftiges Sportspiel, das tennislose Spieler ordentlich befriedigt. Die außergewöhnlichen Super-Famicom-Fähigkeiten kommen nicht zur Geltung.

Super Tennis

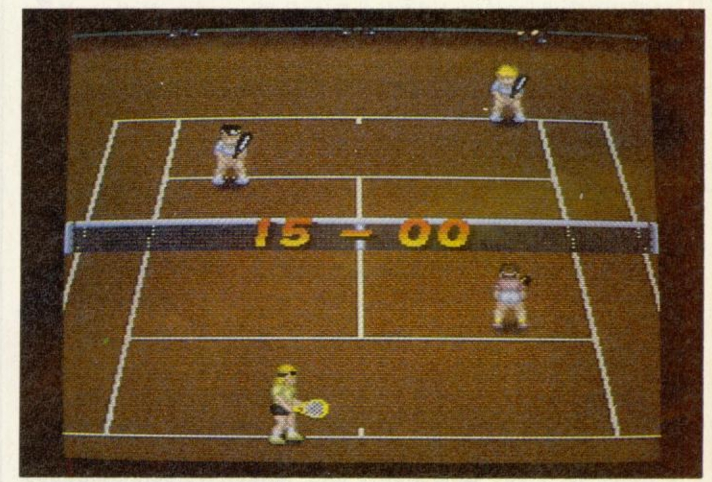
Endlich nehmen die japanischen Super-Famicom-Programmierer etwas mehr Rücksicht auf europäische Sportgepflogenheiten. Nach mehreren Baseball- und Golfsimulationen ist nun Filzballkunst angesagt. Nachdem die echten Cracks um Becker, Stich, Graf und Huber ihr profundes Können bereits unter Beweis gestellt haben, tretet Ihr nun gegen die Weltelite des weißen Sports an.

In "Super Tennis" dürft Ihr Einzel- und Doppelpartien auf drei unterschiedlichen Belägen (Gras, Hart- und Sandplatz) austragen. Wer sich bei einem Freundschaftsmatch nicht motivieren kann, der nimmt an Turnieren teil. 16 Cracks sind jeweils am Start; je nach Erfolg gibt's Weltranglistenpunkte, die Ihr zum nächsten Turnier mitnehmt. Zwischendurch darf man sich ein (englischsprachiges) Paßwort notieren, damit die Tennisnacht nicht zulange währt.

Das Spielfeld wird — inzwischen fast Standard — von schräg oben gezeigt. Droht der Ball aus dem Sichtfenster zu verschwinden, scrollt der Tennisplatz kommentarlos mit. In dieses Scrolling mischt sich ein wenig 3-D-Grafik, die dem Ganzen einen ungewöhnlichen Touch verleiht. Spieltechnisch wirkt sich der optische Schnick-Schnack nicht aus. Welchen Schlag Ihr wählt, hängt davon ab, welchen Knopf Ihr drückt. Topspin, Lob und Slice (unterschnittener Ball) stehen zur Wahl. In welche Richtung die Filtzkugel den Schäger verläßt, wird durch die Stellung des Spielers zum ankommenden Ball und den Zeitpunkt des Schlages festgelegt. Grundsätzlich gilt: je früher die Ausholbewegung, desto "crosser" fliegt der Ball.

Als Computergegner haben die Entwickler wieder einmal auf leicht modfizierte Originalspieler zurückgegriffen. Je zehn bekannte Damen und Herren stehen als Sparringspartner zur Verfügung. Man hat den Eindruck, daß sich die Programmierer bewußt waren, welches Tennis die einzelnen Personen bevorzugen. Typische Schläge der Profis findet man in Super Tennis wieder.

Statistikfans kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Während der Ballwechsel werden auf Wunsch ein paar Zahlen eingeblendet, die dezent auf Stärken und Schwächen der Spieler hinweisen. Testmuster von CWM und Dynatex. *mg*

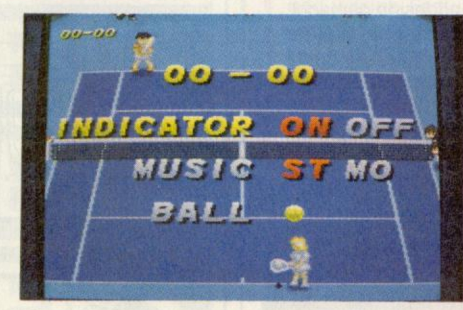


Gruppendynamisch wertvoll: eine Doppelpartie

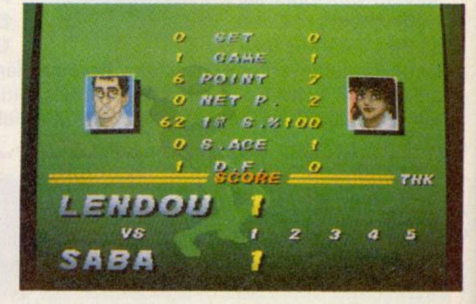




Diese vier Cracks werden sich in Kürze mit Filzbällen bombardieren

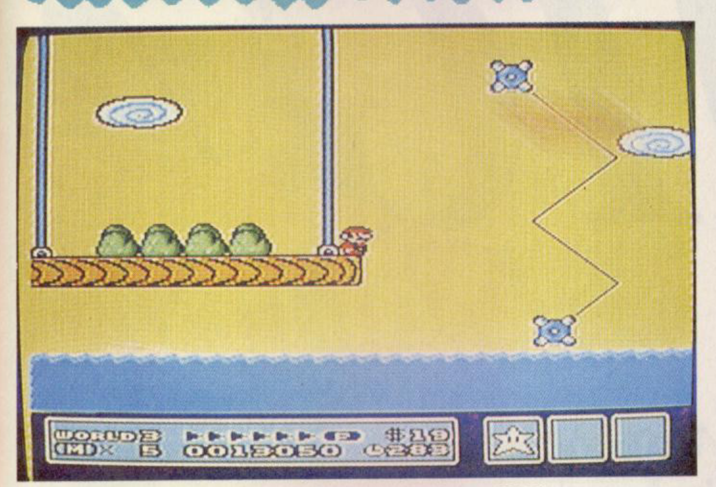


Diese drei Parameter könnt Ihr während eines Matches ändern



Statistikfans dürfen in den aufschlußreichen Zahlen schmökern

Dreifaches Hoch


Fliegen oder schwimmen, das ist hier die Frage. (NES)

Super

Wer dachte, nach Marios Ausflug auf das Super Famicom sei keine Steigerung mehr möglich, hat sich gründlich getäuscht: Super Mario Bros. 3 ist das beste Spiel aus der Endlosreihe. Euer NES wird wohlig schnurren, wenn es dieses Prachtmodul schlucken darf. Natürlich müßt Ihr bei Grafik und Musik die maschinentypischen Abstriche machen, aber wen kümmert das, wenn einem die Gags und fantastischen Einfälle nur so um die Ohren fliegen. Selbst wenn Ihr zu den begnadeten Joypad-Künstlern gehört, die dieses Modul relativ schnell durchspielen (die Wahrscheinlichkeit ist allerdings gering), werdet Ihr auch beim zweiten und dritten Durchgang noch eine Unmenge Neuheiten entdecken. Der neue Mario ist ein Muß für alle Plattformhüpfer und solche die es werden wollen.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 100 Mark

NES **95%**
Grafik: 73% Sound: 74% Schwierigkeit: mittel

Super Mario Bros. 3

Japaner mit italienischen Vorfahren sind offenbar unverwüstlich. Anders ist die fortdauernde Videospielpräsenz von Klempnerbursche Mario nicht zu erklären. Nach einem kurzen, aber sehr beeindruckenden Abstecher auf das Super Famicom, hat unser Liebling wieder zu seinen Ursprüngen zurückgefunden und tobt, lebhafter denn je, über die Schaltkreis-Plattformen des Entertainment Systems. Damit Ihr Euch schnell zurechtfindet, hat man bei den Darstellern auf Bewährtes gesetzt: Die beiden fast unzertrennlichen Brüder Mario und Luigi sind wieder auf der Suche nach Prinzessin Toadstool. Die junge Dame läßt sich mit Vorliebe von Vertretern der garstigen Koopa-Sippe entführen und wird mal wieder irgendwo unter Verschluß gehalten.

Um der neuen Aufgabe Herr zu werden, haben sich unsere Helden einer erfrischenden Gen-Therapie unterzogen: Durch Einsatz des entsprechenden Extras wächst Mario ein Schwanz, mit dem es sich vortrefflich fliegen läßt. Gilt es, reißende Gewässer zu überwinden, wird Mario zum Frosch und an besonders schwierigen Stellen verwandelt er sich in einen kleinen Panzer, der mit Hämmern um sich wirft.

Das Spielfeld ist riesig: Insgesamt stehen neun Welten für ausgedehnte Endeckungstouren zur Verfügung. Jede Welt wird durch eine Übersichtskarte repräsentiert, auf der Mario von Level zu Level spaziert. Selbstredend sind wieder zahlreiche Geheimlabyrinthe, Bonusräume, Level-Warps und Zwischenspiele versteckt. Jeweils am Ende einer Etappe lauert ein besonders böses Mitglied der Koopa-Familie auf eine Abreibung. Die jeweiligen Großmotze residieren in fliegenden Schiffen über den Welten. Bevor es zur verdienten Abreibung kommt, steht Mario also eine anstrengende und abwechslungreiche Klettertour bevor. Testmuster von Theo Kranz Versand. *vw*

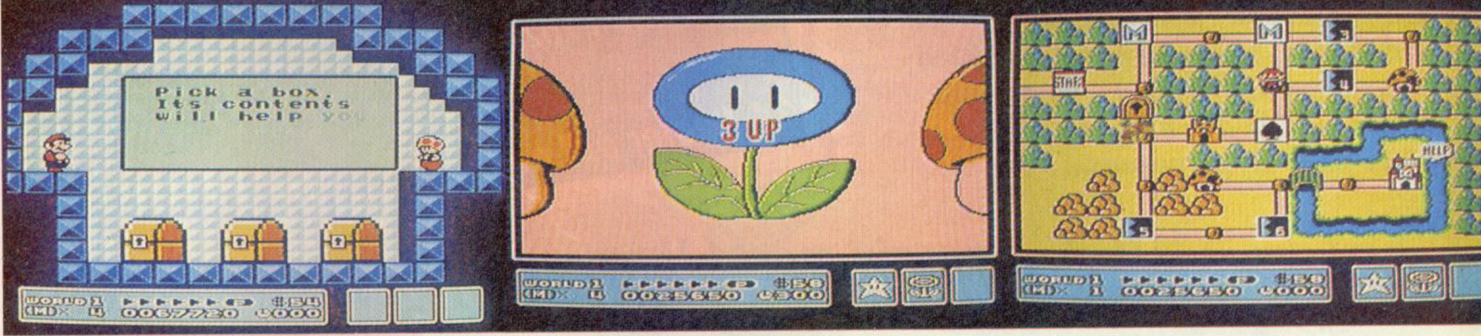


Ein Warp für alle Fälle. Mario überwindet Welten. (NES)

Super



Was wäre Nintendo ohne die Super Mario Bros.? Mit dem dritten Teil der Erfolgsserie haben sich die Entwickler selbst übertroffen. Es gibt schlicht und einfach kein besseres Geschicklichkeitsspiel als Super Mario Bros. 3 — und wird es wahrscheinlich nie geben. Nintendo brennt ein Feuerwerk an genialen Ideen ab, das bei Computer- und Videospielen einzigartig ist. Jede Welt verblüfft mit einer neuen Umgebung, innovativen Features und zahllosen versteckten Gegenden. Ich würde fast wetten, daß mehr geheime als offizielle Abschnitte existieren. Wer ein NES hat, der muß sich Super Mario Bros. 3 kaufen. Alle anderen Fans von exquisiten Jump'n'Runs sollten sich allein wegen diesem Modul die Anschaffung einer NES-Konsole gut überlegen. Sie werden es nicht bereuen und für Monate beschäftigt sein.



In den Bonushöhlen warten Schätze. (NES)
Ein Extraleben gefällig? (NES)
In der ersten Welt geht's noch harmlos zu. (NES)

AMIGA

die Nr.1
Das meistgekaufte Amiga-Magazin

Jetzt brandaktuell - die AMIGA-Ausgabe Nr.12 mit der perfekten Themenmischung:

Kaufberatung: welche Software für den Einstieg?
Kompetente Empfehlungen zu allen wichtigen Anwendungsbereichen: Textverarbeitung, Datenverwaltung, Grafik, Animation, Btx, DTP, CAD und vieles mehr.

Tests von Soft- und Hardware.
Spitzenprogramme auf dem Prüfstand: das Super-Mal-Programm Deluxe Paint IV und das Präsentationsgrafik-Programm Dynamic Graphics. Außerdem: drei neue 24-Nadeldrucker im Test.

Noch mehr Infos zum neuen Amiga 500 Plus.
Jetzt noch ausführlichere Infos zum Amiga 500 Plus! Alles über den Platinenaufbau und über die Leistung der neuen Chips.

Umfangreicher Spieleteil.
Rechtzeitig zum Weihnachtsfest: der besonders ausführliche Spieleteil mit vielen Tests und Tips.



AMIGA-Magazin sorgt für Ihren intelligenten Wissens-Vorsprung: So sind Sie den anderen immer ein paar Bytes voraus...

Ab 22.11. im Handel!

Erst das AMIGA-Magazin macht Ihren Amiga perfekt!

Das Puzzle, das ich liebte



Da hilft kein Toben, Steine klopfen heißt's von droben

Popils

Die mit "Klax" denkspielgeprüfte Spieleschmiede "Tengen" setzt zu einem neuen Angriff auf die grauen Zellen an. "Popils" heißt das jetzt für Segas Handheld-Konsole Game Gear erschienene Tüftelmodul.

Das Problem ist in jedem der 100 einzelnen Spielstufen gleich: In einem Gewirr aus Steinklötzen befindet sich eine um Hilfe kreischende Prinzessin. Eure Aufgabe ist es, per Fausthieb oder Fußtritt die einzelnen Blöcke so zu zerbröseln, daß Ihr einen Weg zum Königstöchterlein freilegt. Vor den finalen Rettungskuß haben Tengens Designer ein paar Gemeinheiten gesetzt. So können nur bestimmte Blöcke aufgelöst werden, andere widersetzen sich der Zerstörungswut. Ist ein Stein futsch, rutschen alle darüber befindlichen Blöcke ein Feld nach unten. Genaue Planung ist hier vonnöten, denn wer wahllos Steine zertrümmert, verbaut sich eventuell mit "festen" Blöcken den Weg zur Liebsten. Eine weitere Einschränkung: Euer Sprite kann nur jeweils ein Feld nach oben, unten oder zur Seite zuschlagen. In späteren Stufen erschweren Monster, Fallen sowie Teleporter und Leitern die Aufgabe.

Wem die hundert Levels nicht mehr reichen, kann mit dem eingebauten Editor neue Aufgaben entwerfen, die, ebenso wie der zuletzt erreichte Level, dank einer Batterie gespeichert werden. Um wieder komplett von vorne zu beginnen, müßt Ihr den alten Spielstand löschen. *mh*



Ein neues "Klax" hat Tengen mit "Popils" sicher nicht geschaffen, aber es steckt genügend Denkstoff in dem unscheinbaren Modul, um die trägen Gehirnzellen auf Trab zu bringen. Bei Popils wird glücklicherweise nicht gekleckert, sondern geklotzt: Satte 100 Level voll geballter Tüftelaufgaben bringen auch den ausgebufften Denkspielprofi gehörig ins Schwitzen. Zwar ist die Grafik etwas simpel, aber das stört bei der Gehirnakrobatik in keinster Weise. Ein besonderes Lob ernten die Modulmacher für die Batterie, die die Eigenbau-Stufen brav im Speicher hält. Trotzdem hätte man die Spielstufen etwas abwechslungsreicher gestalten können. So leidet die Motivation langfristig etwas.

STECKBRIEF
Genre: Denkspiel
Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 72%
Grafik: 48% Sound: 60% Schwierigkeit: einstellbar

Griffige Steuerung



Mein toller Schuß macht mit Euch Schluß

Griffin

Eine schmucke Japanerin und ein Panzer zieren das Titelbild von "Griffin", in dem der Spieler einen sehr wendigen Panzer durch vier Levels manövriert und darauf achten muß, nicht Opfer der schießwütigen Gegner zu werden. Er fährt und schießt dabei in alle acht möglichen Richtungen des Joypads.

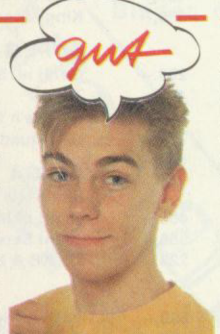
Ein Druck auf den zweiten Feuerknopf aktiviert eine sehr wirkungsvolle Bombe, die fast alle Gegner vom Bildschirm putzt. Mit dem Startknopf kommt man nicht wie bei anderen Spielen in den Pause-Modus, sondern in ein kleines Menü, in dem man eine von drei Waffen für den ersten Feuerknopf wählt.

Zur Auswahl stehen normale Schüsse, die in alle acht Richtungen gejagt werden, dickere torpedoartige Geschosse und Granaten. Letztere fliegen unabhängig von der Fahrtrichtung des Panzers immer nach vorne.

In dem kleinen Fenster findet man noch die Anzahl der verfügbaren Leben und Bomben. Das Spiel ist währenddessen gestoppt, so daß man sich die wirkungsvollste Waffe aussuchen kann.

Während des Spiels befindet sich am rechten Rand des Screens ein kleiner farbiger Balken, der die noch vorhandene Lebensenergie anzeigt. Durch Aufsammeln von entsprechenden Symbolen kann man verlorene Energie zurückgewinnen.

Das Testmuster stammt von Contitronic. *ri*

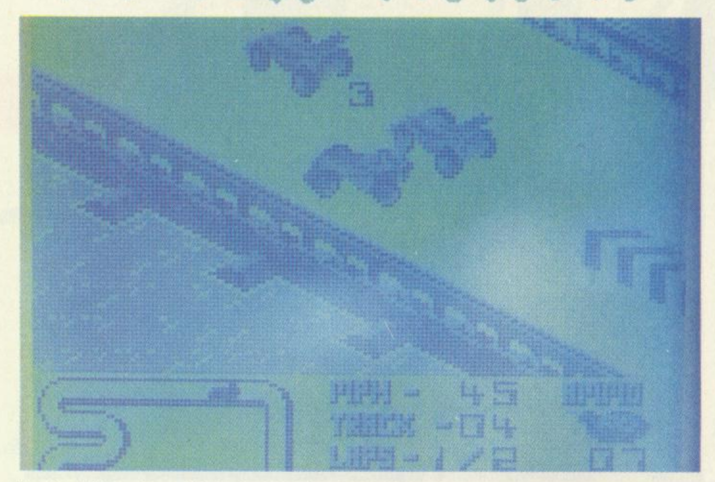


Gelungen! Die Grafik ist überdurchschnittlich gut, der Sound während des Spiels etwas eintönig, aber Griffin verbreitet eine Menge Spielspaß. Sorgfältig grast man den Level ab. Es ist sogar ein Funken Taktik notwendig: Wo plaziert man den Panzer? Welche Waffe ist am wirkungsvollsten? Mir hat Griffin deshalb recht gut gefallen. Es geht nicht nur darum, möglichst schnell möglichst viel Feindkontakt zu haben, sondern gezielte Treffer zu landen. Originell wäre ein Zweispieler-Modus gewesen, denn in Teamarbeit würde Griffin noch mehr Spaß machen. Leider gibt's auch keine Continues, dafür hält sich die Schwierigkeit anfangs in Grenzen.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Reno, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME GEAR 60%
Grafik: 58% Sound: 37% Schwierigkeit: mittel

Gears, Gas & Game Boy



In die Mitte der Fahrbahn ist der Beschleunigungspfeil plaziert

Super R.C. Pro-Am

Auf dem NES gibt es "R.C. Pro-Am" nun schon seit gut drei Jahren. Jetzt entschloß sich Nintendo, in Zusammenarbeit mit den Entwicklern von Rare, das erfolgreiche Rennspiel auf den ebenso erfolgreichen Game Boy umzusetzen.

Besitzer eines Vier-Spieler-Adapters erstehen mit "Super R.C. Pro-Am" ein weiteres Gruppenrennspiel, in dem 24 Strecken befahren werden. Natürlich kann man auch alleine oder zu zweit gegen Computerflitzer antreten. Das kleine Game-Boy-Fenster zeigt dabei von schräg oben einen Ausschnitt der Rennstrecke, der in alle denkbaren Richtungen scrollt. Auf der Rennstrecke verteilt findet Ihr neben etlichen Hindernissen verschiedene Gegenstände. Am willkommensten sind natürlich diverse Extras, wie z.B. Raketen, Bomben und Extra-Continues. Zum Tunen Eures Rennwagens solltet Ihr die Rad-, Motor- und Batteriesymbole aufsammeln. Von ihnen hängen Bodenhaftung, Geschwindigkeit und Beschleunigung Eures Wagens ab. In der Mitte des Kurses sind manchmal Pfeile in Fahrtrichtung aufgemalt. Fahrt Ihr über diese "Zippers", wird Eure Schleuder sekundenlang auf ein blitzartiges Tempo beschleunigt. Testmuster von Dynatex und CWM. *ri*

gut

Das kennt man von vielen Rennspielen: Der richtige Spaß kommt erst auf, wenn man mit mehreren Leuten spielt. Ab zwei Personen aufwärts ist Super R.C. Pro-Am gigantisch gut. Die drei Computergegner im Einspielermodus sind zwar flink, sehr begeisternd ist dieser Modus allerdings nicht. Trotz spannender Plazierungsduelle schleicht sich nach einigen Runden Langeweile ein. Was mich stört, ist das rasante Scrolling, denn die wichtigen Extras huschen nur als undeutliche Schatten vorbei. So weiß man manchmal nicht, was für ein Extra man eigentlich aufgesammelt oder verpaßt hat. An das Original auf dem NES kommt dieses Rennspektakel nicht heran.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY — 73%

Grafik: 69% | Sound: 63% | Schwierigkeit: mittel

Mädel-Massaker



Unter dem Panzer verbirgt sich ein süßes Mädel mit Pferdeschwanz

Rubble Saver

Eines schönen Nachmittages schwebte über Tokio ein riesiges Raumschiff. Mit einem gezielten Transporterstrahl beamte es zwei typische Exemplare der Spezies Mensch an Bord — von jedem Geschlecht eines. Doch anscheinend konnten die Außerirdischen mit dem japanischen Mädel nichts anfangen und ließen sie allein auf einem saturnähnlichen Planeten zurück. Diese schnappt sich just einen Kampfanzug und macht sich auf, den unbeholfenen Knaben zu befreien.

Unterwegs springt Ihr von Planetoid zu Asteroid. Diese Plattform und jenen Sternennebel überquert, müßt Ihr gezielte Salven auf die lustigen Mitmonster feuern. Murmeln, Seeigel, Fledermäuse und Fische — was nicht so alles im Weltraum umherläuft. Riesige Flammen züngeln aus Erdspalten hervor, tiefe Abgründe gähnen unter Euch. Falls Ihr eine Plattform verpaßt, habt Ihr in Eurem Kampfanzug ein paar Kletterhaken dabei. Solltet Ihr eines der Monster versehentlich berühren, verliert Ihr erst ein Leben, wenn Ihr das aus dem Kampfanzug herauskletternde Mädchen ebenfalls verbratet. Schließlich gibt's noch Extras, die beispielsweise Eure anfängliche Erbsenpistole in eine dreiläufige Maschinenpistole verwandeln. Am Ende jedes Levels tretet Ihr einem Obermotz gegenüber, der jeweils auf eine ganz bestimmte Art und Weise besiegt wird. Das Testmuster wurde von Contitronic zur Verfügung gestellt. *ri*

gut



So verwirrend die einzelnen Spielelemente wirken, soviel Spaß macht es. Man hüpft auf verschiedenartigen Objekten umher und trifft auf immer neue Besonderheiten der Levels. Mal sind es fliegende Planeten, von denen man sich entführen läßt. Ein anderes Mal gibt es einen Eingang zu einer Abkürzung. Rubble Saver ist gespickt von originellen Ideen und lustigen Gegnern, die Grafik ist deshalb fast schon grotesk. Der Schwierigkeitsgrad wurde niedrig gehalten, so daß man schnell voran kommt. Die Musikbegleitung ist unglaublich harmonisch. Rubble Saver ist ein niedliches Geschicklichkeitsspiel für Zwischendurch, das man gerne einlegt.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: King, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 69%

Grafik: 67% | Sound: 70% | Schwierigkeit: leicht

Zu den Sternen

Starflight



Der Klassiker "Starflight" dürfte bei allen Rollenspielern ein fester Begriff sein. Ähnlich schön und gehaltvoll hat uns noch keiner in den Weltraum geschickt. Wir treiben Handel, rüsten unser Raumschiff mit der neuesten Technologie auf und heften uns an die Fersen von geheimnisvollen Außerirdischen. Ganz nebenbei finden wir die alte Mutter Erde. Wenn dabei das Geld ausgeht, landen wir mit unserem Flitzer auf fremden Planeten und schürfen nach Bodenschätzen, die wir gewinnbringend an den Mann bringen können.

Selbst alte Starflight-Hasen wird die Mega-Drive-Version überraschen: Man hat sich nicht damit begnügt, alle Optionen der Computerversionen zu übernehmen, sondern hat noch eins draufgesetzt. So sind z.B. die Ausrüstungsmöglichkeiten Eurer Rakete ins Uferlose gestiegen: Von Breitbandlasern bis automatischen Schürfgeräten ist fast alles im Angebot. Ihr landet nicht mehr automatisch auf den Planeten, sondern dürft in zwei Zoom-Stufen selber das Landemanöver steuern. Falls Ihr auf der Suche nach einem überaus gehaltvollen Rollenspiel seid, solltet Ihr sofort ins Weltall starten. *vw*



In meinem Raumschiff bin ich Kapitän (Mega Drive)

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 84%

Grafik: 58% **Sound: 49%** **Schwierigkeit: mittel**

Geschoben und gepaart

Shikinjo



Eine neue Tüftelidee im Rahmen des "Verschieb mich!"-Genres? Zumindest erinnert Sunsofts "Shikinjo" auf den ersten Blick an eine ganze Menge anderer Denkspiele; eine eindeutige Verwandtschaft kann man dem Produkt aber nur zu "Match It" nachsagen.

Ein kleines Männchen (das seid Ihr) muß Steinchen so verschieben, daß sie auf einen Stein der gleichen Musterung treffen. Dann lösen sich beide auf und der Spieler hat eine weitere Hürde auf dem Weg zu Ausgang genommen. Leider verstellen auch unzerstörbare Mauern den Weg; werden die von einem Spielstein berührt, verwandelt sich dieser ebenfalls in Granit. Zum Glück können einmal ausgeführte Verschieber rückgängig gemacht werden…

Das Shikinjo-Spielfeld gibt's in sechs verschiedenen und teils sehr hübschen Ausführungen, so daß auch westliche Spieler an diesem Import-Modul Freude finden; wer eins der seltenen Mega-Drive-Modems besitzt, darf sogar mit einem Freund über Telefon tüfteln. Wer immer noch nicht genug Denkspiele sein eigen nennt, darf zugreifen. Testmuster von Contitronic. *wi*



Der Ausgang ist nah und doch so fern… (Mega Drive)



Genre: Denkspiel
Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 73%

Grafik: 58% **Sound: 59%** **Schwierigkeit: mittel**

Fehler im System

Adventures of Golby



Neben "Popils", das wir ebenfalls in dieser Ausgabe testen, ringt "Adventures of Golby" um Gunst und Geld der Game-Gear-Fans. Wenn's nach der Qualität geht, zieht Segas Eigenproduktion in diesem Fall den kürzeren. Dabei macht das Modul auf den ersten Blick einen recht vernünftigen Eindruck.

Die Idee ist zwar nicht neu, aber ganz unterhaltsam. Ihr seht auf dem Bildschirm eine Anordnung von Fließbändern, auf der verschiedene Gegenstände transportiert werden. An den Schnittstellen befinden sich Weichen, die Ihr mittels Eurer Spielfigur umstellt. Wer die passenden Objekte an die gewünschte Stelle lenkt, der darf den nächsten, vom Aufbau komplizierteren Level angehen. Leider nervt laufend ein Gegner, den Ihr nur paralysieren, nicht gänzlich ausschalten dürft. So wird aus dem netten Denkspiel ein oft nervender Geschicklichkeitstest. Hätte Sega ein paar mehr Ideen in das eigentliche Spiel eingebaut und auf den blödsinnigen Gegner verzichtet, wäre Adventures of Golby ein guter Kauf. So motiviert es zwar anfangs, aber der Nerv-Koeffizient wächst zunehmend. *mg*


Ohne Gegner wär's ein gutes Spiel, so ist's nur Mittelmaß



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME GEAR 51 %

Grafik: 56 % | Sound: 47 % | Schwierigkeit: mittel

Lahmer Wicht

Taru Action !



Tom Ruto ist ein japanischer Comicheld von der "Süß und Niedlich"-Fraktion. Mit großen Kulleraugen fliegt er durch die Spielzeugwelt und rettet Witwen und Waisen aus den Klauen gefährlicher Vor-, Mittel- und Endgegner. Bevor sich die Guten in die Arme fallen dürfen, muß Ruto sechs horizontale Welten von allerlei Spielzeuggetier befreien. Der Düsenwicht fliegt von links nach rechts und feuert aus allen Rohren auf die Feindformationen. Immer wenn ein bestimmter Abschnitt im Level erreicht ist, erscheint eine gute Fee und bietet eine reichhaltige Extrawaffenauswahl an: Doppel- und Dreifachschüsse sind ebenso im Angebot, wie Suchraketen und Zaubergranaten. Wenn unser Held sein Leben aushaucht, ist es natürlich um die schönen Extrawaffen geschehen.


Die bunte Game-Gear-Welt der leichten Gegner

Tom Rutos Modulwelt ist bunt und die Gegner putzig. Leider sind damit die erfreulichen Pluspunkte erschöpft. Geübte Feuerknopfspezialisten vernaschen die sechs Welten in der großen Schulpause. Taru Action ist deutlich zu leicht geraten, zumal auch die Endgegner nur nett animiertes Kanonenfutter sind. Testmuster von Contitronic. *vw*



Genre: Action
Hersteller: Bandai, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 51 %

Grafik: 58 % | Sound: 36 % | Schwierigkeit: leicht

Der gefälschte Mario

Taru Action



Niemand hüpft und springt so schön wie Klempner Mario. Trotzdem versuchen immer wieder mutige Pixelhelden in die Fußstapfen ihres großen Vorbildes zu treten. Auch "Taru Action" ist so ein typischer Fall von Original und Fälschung. Wir laufen und hüpfen durch acht scrollende Welten, boxen Gegner von den Plattformen und sammeln unterwegs Münzen ein. Sind hundert Taler in der Geldbörse, gibt's als Belohnung ein Extraleben. Zusätzlich sind zwei kleine Bonusspiele in den Leveln versteckt: Ihr düst als Skiläufer über einen Slalomkurs und bearbeitet als Elfmeterschütze ein gegnerisches Fußballtor. In einer Ballersequenz tretet Ihr mit Eurem Hubschrauber gegen feindliche Godzillas an.

Ein Geniestreich à la Mario ist es zwar nicht geworden, trotzdem sorgt



Auf Marios Pfaden: Unser Held mit Glücksfee. (Game Boy)

Taru Action auf dem Game Boy für durchschnittlich nettes Geschicklichkeitsvergnügen. Die Bonusspielchen lockern die Atmosphäre gekonnt auf. Leider kann die Grafik nicht ganz mithalten: Die Gegner sind vor dem teilweise wirren Hintergrund nur schwer auszumachen, was für unnötigen Lebens- und Spaßverlust sorgt. Testmuster von Contitronic. *vw*

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Bandai, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 56%

Grafik: 47% | Sound: 53% | Schwierigkeit: mittel

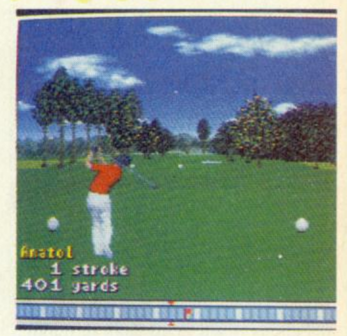
Schlag ins Leere

Augusta Golf



Das Super Famicom hat einfach kein Glück mit seinen Golf-Simulationen. Nachdem schon "Hole in One" ein ziemlicher Reinfall war, geriet auch "Augusta Golf" nicht besonders. Der Spielablauf gleicht Dutzenden von anderen Golfspielen, wie man sie auf allen Computern und Konsolen kennt: Schläger, Fußstellung und Schlagrichtung lassen sich problemlos einstellen. Wenn Ihr diese Prozedur hinter Euch habt, seht Ihr einen Golfball abgebildet, auf dem sich ein Fadenkreuz im Zickzack bewegt. Je nachdem, wann Ihr es per Knopfdruck stoppt, fliegt der Ball gerade oder driftet entsprechend ab.

So weit, so mittelmäßig. Das Enttäuschendste an Augusta Golf sind allerdings Grafik und Sound. Musik und Soundeffekte verdienen keinerlei Beachtung und die optische Präsentation ist jämmerlich. Man sieht den Platz zwar aus der Sicht des Golfers, aber was man sieht, ist traurig: schale Farben, grobe Pixel. Außerdem kann es passieren, daß sich nach dem Schlag der Bildschirm mehrmals "aufbaut", ehe der Ball zum Liegen kommt. Alles in allem ein spielerisch mäßiges und grafisch schlappes Programm. 18 Löcher Langeweile. *mg*



Der Golfer schwingt, die Laune sinkt (Super Famicom)



STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: T+E Soft, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM 40%

Grafik: 30% | Sound: 30% | Schwierigkeit: mittel



Aus LIEBE zum TEXT

Textadventures sind absolut "out", sagen die einen, Textadventures sind das Höchste, behaupten die anderen. Seit den seligen Tagen von Infocom versackte wohl kein anderes Spielegenre so schnell in der Versenkung. Zu Unrecht, wie wir meinen. Beweisen doch auch heute noch einige Spiele, daß ein Textadventure durchaus für spannende Unterhaltung sorgen kann. Wer gerne ein Buch zur Hand nimmt, wühlt sich mit wachsender Begeisterung per Tastaturkommandos durch die Texte am Computerbildschirm. Wer schon immer mal ein solches Spiel haben wollte, aber sich nie getraut hat, eines zu kaufen oder bei englischen Texten einen Rückzieher machte, kann nun ein Adventure gewinnen. Jeweils zwanzigmal (20) für Amiga, Atari ST und PC verlosen wir zusammen mit dem Softwarehaus Attic das komplett deutsche Adventure **"Drachen von Laas"**.

Um an das Programm zu kommen, müßt Ihr nur fünf Fragen richtig beantworten und eine Postkarte an folgende Adresse schicken:

Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort Laas
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Drachen von Laas

attic

Die Fragen

1. Wie heißt eines der Gründungsmitglieder der Firma Attic?
a) Hans Jürgen Brändle
b) Julian Eggebrecht
c) Thomas Müller

2. Wie viele Vokabeln versteht das Textadventure Drachen von Laas?
a) Mehr als 500
b) Mehr als 1000
c) Mehr als 2000

3. Wie heißt das Dorf, aus dem die beiden Helden des Spieles stammen?
a) Marodar
b) Hyllok
c) Hillsfar

4. Wie heißen die beiden Helden des Spieles?
a) Max und Moritz
b) Rock und Ace
c) Smirga und Aszhanti

5. Das Coverbild der Drachen-von-Laas-Packung stammte von einem berühmten AD&D-Künstler. Von welchem?
a) Boris Valejo
b) Walt Disney
c) Larry Elmore

zu gewinnen

Aus allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner ausgelost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Der Einsendeschluß ist der **1. Januar 1992**. *mh*

KÜNSTLICHE WELTEN

Die Spielhalle ist immer ein Stück voraus: Kaum läßt sich bewährte Automatenhardware im Kleinformat nach Hause holen, klotzen die Hersteller schon mit neuen Techniken und Tricks.

Mit der Weltraumballerei *Galaxy Force* läutete Sega vor einem Jahr eine neue Generation hydraulischer Automaten ein. Die Mega-Drive-Erfinder ließen sich nicht lumpen und steckten in ihren Prachtautomaten alles, was sich auf einer Konsole nur schwerlich verwirklichen läßt: blitzschnelle "bitmapped" 3-D-Grafik, obligatorischen Donner-Sound, neue Bedienungselemente und einen Pilotensitz, der sich hebt, senkt und dreht. Damit vereint er die besten Elemente aller hydraulischen Vorgänger. Galaxy Force ist eine Erlebnis und läßt sich im Heimbereich wohl am ehesten mit einem fiktiven High-Speed-"Wing Commander" vergleichen — vor Grafik und Geschwindigkeit der Automatenhardware muß jedoch auch der hochgezüchtetste 486er PC kapitulieren.

Wenige Wochen später setzte Sega noch einen drauf. Mit dem kugelrunden *G-Loc*-Automaten schufen sie die ultimative Hydraulikmaschine. 360 heißt das Zauberwort — das G-Loc-Gehäuse läßt sich in alle denkbaren Richtungen drehen. Wer sich auf den Pilotensitz wagte, hing als Jagdflieger schon nach wenigen Sekunden mit dem Kopf nach unten in den Gurten. Blitzschnelle 3-D-Grafik sowie Flug- und Kampfgeräusche in Stereo unterstrichen das Erlebnis — das Thema "Automatenhardware der Zukunft" schien ausgereizt.

Zu jener Zeit geisterte auch der Begriff "Virtual Reality"



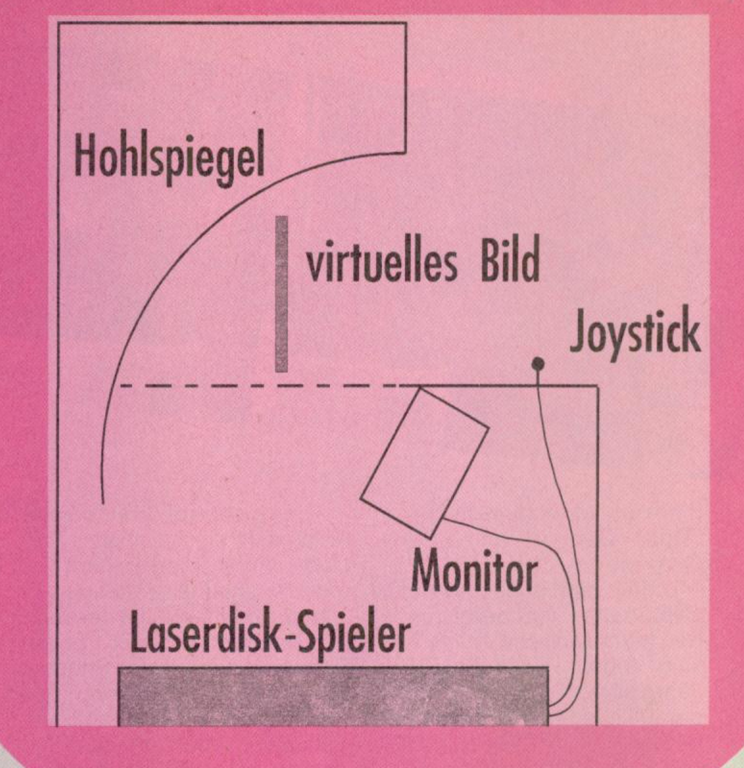
Die bekannteste Brille der HiTech-Welt: Der Spieler hat das Stereodisplay direkt vor Augen.

(kurz "VR") erstmals durch die europäische Spielepresse. Mittels Handschuh, Brille und Fußmatte werden in dieser "Künstlichen Realität" die wichtigsten Bewegungen des VR-Benutzers abgefragt; ausgefeilte Soft- und Hardware stellt die 3-D-Umgebung (Räume, Landschaften, Rennstrekken etc.) und verändert sie je nach den Impulsen, die durch die VR-Kleidung vom Benutzer ausgehen. Dreht man z.B. seinen Kopf, schweift der Blick in die gleiche Richtung durch die künstliche Umgebung, die natürlich ausschließlich in ausgefüllter Vektorgrafik gehalten ist. Momentan ist die Auflösung und die Geschwindigkeit dieser Grafik noch recht bieder; es ist aber bereits möglich, z.B. durch typische "Freescape"-Landschaften zu lustwandeln oder durch ein "Elite"-Universum zu fliegen.

In England gibt's seit diesem Sommer die ersten Virtual-Reality-Spielautomaten: Am 2. August dieses Jahres eröffnete die Nobelspielhalle "Luna Park" im Londoner Trocadero-Gebäude ein "Simulationszentrum" um den VR-Automaten *Total Destruction*. Vier Spieler gehen bei diesem 3-D-Autorennspiel gleichzeitig auf die Strecke. Dr. Jon Waldern, leitender Direktor des VR-Pioniers W Industry: "Wir nennen die VR-Programme, die auf diesen Maschinen laufen, nicht Spiele, sondern Erfahrungen. Jeder, der Total Destruction probiert hat, weiß warum."

Witzigerweise können Zuschauer im Luna Park das Rennen auf riesigen Bildschirmen und aus der Sicht der Fahrer miterleben. Die spannendsten Situationen werden außerdem von verschiedenen (fiktiven) Kameras am Streckenrand mitgefilmt und für das Total-Destruction-Publikum eingeblendet.

Am gleichen Tag wurde von W Industry ein zweites VR-Spiel offiziell vorgestellt: Im Gegensatz zu Total Destruction kann man sich bei *Nightmare* nicht gemütlich im Sessel zurücklehnen. Zwei Spieler werden via Helm und Handschuh in surrealer Umgebung ausgesetzt. Ziel ist's, dort wieder herauszukommen — und das gelingt nur, wenn man seinen Doppelgänger (den menschlichen Mitspieler) im VR-Zweikampf besiegt. Falls Ihr Euch selbst im Cyberspace prügeln wollt, müßt Ihr leider nach London reisen. Night-



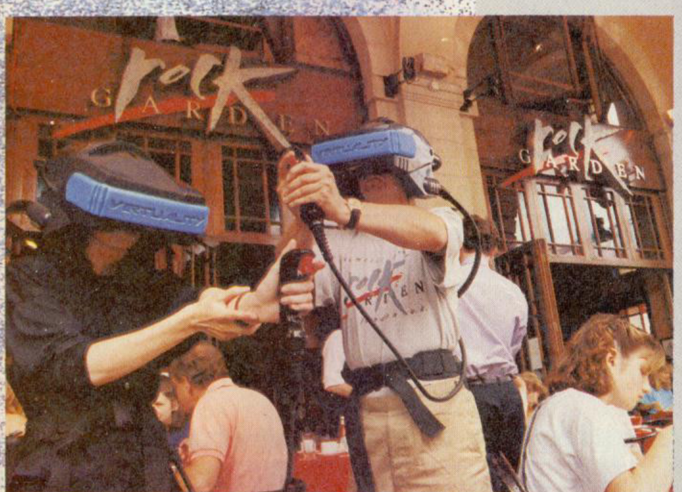
Die "Time Traveller"-Skizze (Seitenansicht) zeigt, wie's funktioniert: Ein Hohlspiegel reflektiert das Monitorbild so, daß es über der Spielfläche zu schweben scheint. Das vermeintliche Hologramm ist "nur" ein virtuelles Bild, das von Laser-Disk gelesen wird.



Auf dem Foto nur schwer zu erkennen: Ein Mini-Held steht dreidimensional im Raum.



Die Total-Destruction-Abteilung im Londoner Trocadero-Gebäude



Duell der Cyberpunks im Rock Garden in London



Der Spieler hängt in den Gurten: Hydraulik total bei Segas "G-Loc"

mare gibt es momentan nur im "Rock Garden" am Covent Garden.

Dafür, daß auch deutsche Cyberpunks (so bezeichnete der amerikanische Autor William Gibson Ende der 80er Jahre all jene, die sich für einen gemütlichen Hack in computergenerierter Zweitwirklichkeit treffen) nicht darben müssen, sorgte der Zigarettenkonzern Phillip Morris, der Ende September im Berliner "Tresor" ein VR-Modul aufstellte. Volljährige Cyberpunks konnten mittel der üblichen Utensilien (die ebenfalls von W Industry entwickelt wurden) einen Spaziergang im All unternehmen. In der Brille steckt nahezu die gleiche Technik wie in den englischen Vorbildern: stereoskopischer Umfeld-Farbbildschirm und Vierkanalton.

Aber nicht nur VR-Pioniere drängen in die Spielhalle: *The Commander*, eine weitere Simulationsneuheit, stammt direkt aus den Testlabor der Luft- und Raumfahrttechnik. Für die Erstvorstellung dieses Shuttle-Simulators wählte der rennommierte Hersteller Rediffusion Simulation ebenfalls das Trocadero in London. Im Inneren der feuerroten Kapsel können zwei Spieler Platz nehmen. Der Computer liefert die Real-Time-Grafik, das Gehäuseinnere selbst ist mit allerlei Bedienungselementen ausgestattet. Laut Rediffusion soll mit dem Commander so gut wie alles möglich sein — vom hitzigen Raumgefecht bis zum simulierten Erkundungsflug für Spielhallenfreaks und angehende Astronauten. Außerdem können (wie bei den VR-Automaten) mehrere Commanders aneinander gekoppelt werden. So dürfen mutige Engländer vielleicht schon bis Ende dieses Jahres zu einer Gruppenreise durch die Galaxien antreten. Ob und wann es in Deutschland so weit ist, steht noch in den Sternen.

Zurück in die Spielhalle: Dort hat Altmeister Sega bereits ein neues Automatenass gezückt. Bei *Hologram: Time Traveller* prügelt sich der Spieler über sein dreidimensionales Miniabbild durch verschiedene Zeitzonen. Doch trotz des Namens hat der Automat wenig mit "echter" Holografie zu tun. Unsere Skizze erklärt, wie's wirklich funktioniert.

Spielerisch ist das Hohlspiegel/Laser-Disk-Experiment noch etwas begrenzt — mehr als boxen bzw. ballern, hüpfen und sich ducken kann man leider noch nicht machen. Optisch jedoch überzeugt der innovative Sega-Automat: Bei Time Traveller scheinen die Helden und Bösewichte wirklich im Raum und vor dem staunenden Publikum zu stehen.

60 verschiedene Actionsequenzen wurden von echten Schauspielern vor schwarzem Hintergrund eingespielt und mit Computergrafikeffekten veredelt. Bis man in der Spielhalle schließlich echte Hologramme steuern darf, werden wohl noch fünf bis zehn Jahre vergehen — aber was soll's, die Zukunft hat ja gerade erst begonnen. *wi/bs*



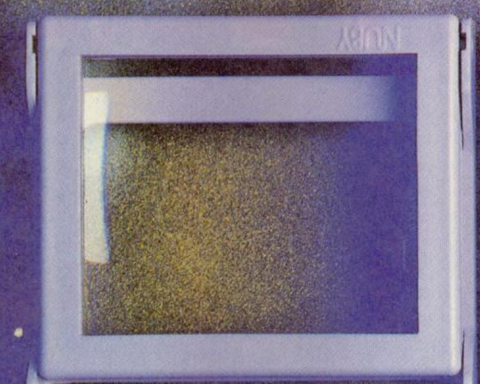
Für mutige Spieler: G-Loc rotiert in alle Richtungen

Eine fiktive Stereoanlage tut's auch

Die Commander-Hardware stammt aus Simulationslabors der Raumfahrttechnik

Das TOTALE Game Boy™-Vergnügen

Spiel, Spaß und Aktion unter ALLEN Umständen, mit dem weltweit lizenzierten Zubehör von NUBY







lizenziert von Nintendo

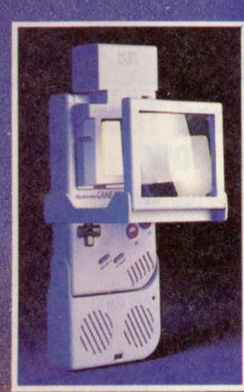
GAME BOY™ MAGNIFIER

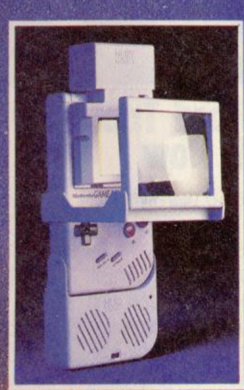
Die "Lupe" für Deinen Game Boy™. Zweifache Vergrößerung vervielfacht den Spielespaß und verdeutlicht jedes Detail.

lizenziert von Nintendo

GAME LIGHT

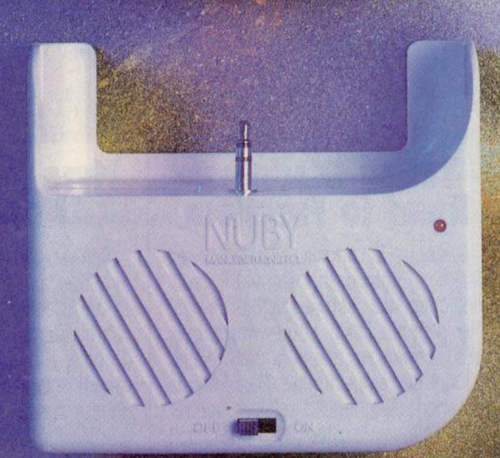
Die Erleuchtung für Deinen Game Boy™. Game Boy™ – Spannung bei allen Lichtverhältnissen,, bei Tag und Nacht!





Mehr Aktion im Stereosound bei Tag und Nacht.

– Das TOTALE Game Boy™-Vergnügen



lizenziert von Nintendo

GAME BOY AMPLIFIER

Stereosound für Deinen Game Boy™. Umgebe Dich mit dem Sound von Nintendo®



CARRY CASE:
Tragekoffer für Game Boy, 6 Spiele, Kopfhörer und Dialogkabel.



GAME PAK CARRY CASE:
Praktische Nylon-Tasche für bis zu 12 Spiele.



PLAY & CARRY CASE:
Umhängetasche aus schwarzem Kunststoff, passend für den Game Boy und 6 Spiele.

NUBY
Manufacturing Co.
A Division of Curtis Manufacturing Co. Inc.

Vertrieb: Vidis Electronic Vertriebs GmbH, Hamburg

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

BUCH



Zeitnomaden

Michael Moorcock hat sich längst in den Olymp der Fantasy-Autoren geschrieben. Nicht zuletzt die verrückten Zeitabenteuer von Captain Oswald Bastable in Parallelwelten des zwanzigsten Jahrhunderts sorgen für Ruhm in Fan-Kreisen. Dem Heyne-Verlag ist es zu verdanken, daß wir die ursprünglich als Trilogie angelegte Reihe nun in einem Band durchschmökern dürfen. Freunde intelligenter Fantasy sollten unbedingt zuschlagen und den günstigen Preis ausnutzen. *vw*

ISBN: 3-453-05009-6
Autor: Michael Moorcock
Verlag: Heyne
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

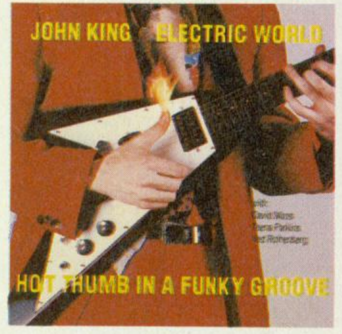


Operation Rock & Roll

Einmal Rocker, immer Rocker. Die sichtlich angejahrten Lederherren von Judas Priest bis Übervater Alice Cooper stehen wie gehabt breitbeinig auf der Bühne und schmelzen ihren Fans die Trommelfelle raus. Das Ganze, genretypisch garniert mit langbeinigen Nietenschönheiten, hat vor zehn Jahren schon nicht anders ausgesehen und hört sich immer noch genauso an. Metall-Fans, die auf Phon-Tradition setzen, können ohne schlechtes Gewissen losfetzen. Für gewöhnliche Pop-Konsumenten gänzlich ungeeignet. *vw*

SMV 49052-2
ca. 45 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



John King: Hot Thumb...

Stellenweise lärmt die Avantgardisten-Clique, die sich für "Hot Thumb in a Funky Groove" um den Gitarristen John King versammelt hat, ganz schön los. Für empfindliche Ohren auf eingefahrener Hörschiene kommen die Thema- und Stilwechsel mit Sicherheit zu schnell. Allen anderen bietet die CD Einblick in das Neueste aus der New Yorker Musikküche: Handwerklich perfekter Jazz trifft Noise- und Hardcore-Attacken. "Funk" gibt's nur in minimaler Dosierung — dann jedoch verstümmelt. *wi*

Enemy 129-2
17 Tracks / 65 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Young Disciples: Road to Freedom

Die neue Tanzmusik, auch (und wieder) aus England: Ihre Debüt-LP veröffentlichen die schwarzweißen Young Disciples auf Talkin' Loud. Hierzulande ist's schwer zu glauben, daß dieser Sound die eingefahrene Disco-Meute kümmert: Durchegend relaxter, schwer Soul-lastiger Jazzfloor, hauptsächlich getragen vom Vocal der Vollblutsängerin Carleen Anderson (Soul, nochmal!). Ab und zu überläßt sie M.C. Mell'o' den Vordergrund — dann kann man's auch Rap nennen. Gelungen. *wi*

Talkin' Loud/Polydor 510 097-2
10 Tracks / 60 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

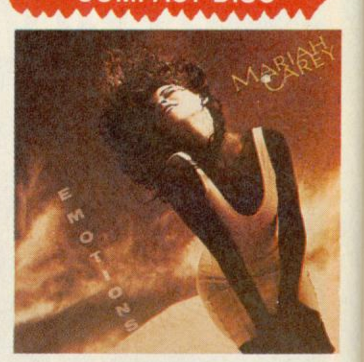


Myra Melford Trio: Now & Now

Schwer, die zweite CD des Myra Melford-Trios auf solch begrenztem Raum zu besprechen; als Einfluß steht ein Jahrhundert amerikanischer Musik (Boogie, Blues, progressiver Jazz und mehr). Unterm Strich bleibt's dann Jazz ohne exzessive, avantgardistische Allüren: Weitgehend dominierend ist Myra Melfords Piano, auch wenn dahinter Schlagzeug und Baß (gezupft und gestrichen) schon drängeln. Harmonisch und unpretentiös — der Labelname Enemy paßt hier nicht mehr. *wi*

Enemy 131-2
6 Tracks / 55 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Mariah Carey: Emotions

Nach dem sensationellen Debütalbum zeigt Mariah Carey Flagge: sie hat sich nicht, wie wohl die meisten erwartet haben, von profitgeilen Managern auf die verkaufsträchtige Discoschiene schubsen lassen. Im Gegenteil: Stimme, Stil und Stolz bestimmen das Szenario. Die leidenschaftlichen Balladen, mit einigen Uptempo-Stücken durchsetzt, kommen an. Vor soviel Können, Kompetenz und Konsequenz muß man den Hut ziehen. Ob Ehrlichkeit wirklich am längsten währt, wird sich zeigen. *mg*

Sony Columbia 468851 2
47:04 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Igelfieber



Megatricky. megaschnell. megascharf: Sonic, the Hedgehog* von Sega.

Es ist nicht zu fassen, was da seit kurzer Zeit über die Bildschirme flitzt, springt und scrollt. Der kleine, raffinierte Unterhaltungs-Wirbelwind versetzt selbst die verwöhntesten Joystick-Artisten in helle Aufregung. SONIC ist der irre Igel, der auf dem MEGA DRIVE mit atemberaubender Geschwindigkeit und sagenhafter Sprungkraft die waghalsigsten Kapriolen schlägt. Seine sensationellen Abenteuer in farbbrillanter Sega-Animationstechnik machen SONIC, THE HEDGEHOG zum neuen Star am Videogame-Himmel und lassen die Fans fiebern.*

YES | Ab Okt. 1991

For SEGA Quality-Hardware only: SEGA Mega Drive, SEGA Game Gear

** Sega Soft- und Hardware gibt's rezeptfrei im guten Fachhandel und in allen führenden Warenhäusern weltweit.*

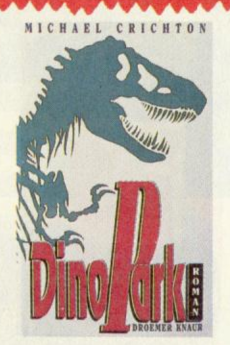
SEGA

Games People Play

Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Arctic-Games bei.

BUCH



Dino Park

Der gewöhnliche Brontosaurus hat eine ungefähre Scheitelhöhe von zwanzig Metern und besteht aus 40 Tonnen Muskeln. Zum Glück ist der Bursche ein friedlicher Pflanzenfresser, der sich hauptsächlich von Blättern und jungen Bäumen ernährt.

Ein Tyrannosaurus ist da von ganz anderem Kaliber. Für diese Mordmaschine sind wir eine willkommene Bereicherung des Speisezettels. Zum Glück ist die Chance, in einem Sauriermagen zu landen, am Ausgang des zwanzigsten Jahrhunderts relativ gering. Andererseits, wenn man sich durch die knapp 500 Seiten von Michael Crichton's "Dino Park" geschmökert hat, kann man nicht mehr so ganz sicher sein. Aber alles schön der Reihe nach.

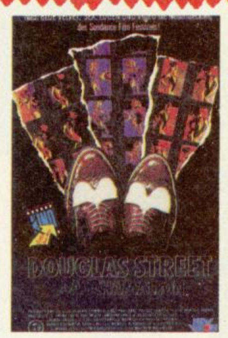
Wissenschaftler clonen Bakterien und Viren — identische Maus- und Froschgenerationen entstehen in den Genlabors. Warum sollte es also nicht möglich sein, einen kompletten Dynosaurier zu basteln, wenn man an die entsprechenden Erbinformationen kommt. Gesagt, getan: eine geschäftstüchtige Genforschungsfirma schafft das Unmögliche und plant einen Inselzoo vor der Küste Costa Ricas. Natürlich lassen sich die lieben Tierchen nicht einfach zur Kirmesattraktion degradieren und mampfen sich auf den folgenden Seiten rasant durch die Inselbevölkerung.

Bis sich die Lage wieder einigermaßen klärt, wird man exzellent unterhalten.

Crichton kombiniert wissenschaftliche Information mit einer extrem spannenden Handlung, die geradezu nach einiger baldigen Verfilmung schreit. Die verschiedenen Handlungsstränge stimulieren die Fantasie des Lesers aufs schönste. Ganz nebenbei vermittelt er handfeste Informationen zur Gentechnologie. Dieses Buch sollte man sich auf keinen Fall entgehen lassen. Den relativ hohen Preis der gebundenen Ausgabe kann man ja geschickt durch den Weihnachtswunschzettel umgehen. Es lohnt sich und das nicht nur für Dinosaurierforscher. *vw*

ISBN: **3-426-19290-X**
Autor: **Michael Crichton**
Verlag: **Droemer Knauer**
Zirka-Preis: **40 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

VIDEOFILM



Douglas Street

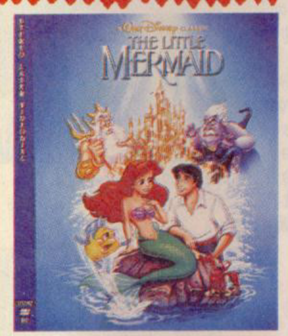
Douglas Street hat Witz, ist intelligent, allen Situationen gewachsen und macht in allen Berufen eine gute Figur. Leider hat er einen entscheidenden Nachteil: er ist ein Schwarzer. Um in Amerika als Farbiger Karriere zu machen, muß man sich schon etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Douglas wird zum menschlichen Chamäleon und schmückt sich mit fremden Federn. Mit einem gefälschten Arztdiplom öffnen sich für ihn die Türen einer großen Klinik. Erst nach der 23. erfolgreichen Operation kommt ihm die Ärztekammer auf die Schliche und Douglas wandert ins Gefängnis.

Nach geglückter Flucht schreibt er sich an der renommierten Yale-Universität als französischer Austauschstudent ein (mit einem Wortschatz von fünf Wörtern). Als auch hier der Boden zu heiß wird, kommt er als vermeintlicher Anwalt bei einer amerikanischen Menschenrechtsorganisation unter. Leider hat sein liebes Eheweib inzwischen genug von seinen Kapriolen und schwärzt ihn bei der Polizei an. Douglas wandert mal wieder in den Knast, bereit zu neuen Taten.

Was wie eine ziemlich konstruierte Geschichte anmutet, ist wirklich passiert: Douglas Street, das menschliche Chamäleon, hat es in den USA zu beachtlichem Medienruhm gebracht. Autor, Regisseur und Schauspieler Wendell B. Harris hat die Geschichte um den schwarzen Münchhausen Douglas Street mit viel Witz und Charme auf die Leinwand gebannt. Die vielen Laiendarsteller geben dem Film ein großes Maß an Authentizität und Glaubwürdigkeit. Anders als bei seinem schwarzen Regiekollegen Spike Lee verkörpern seine Figuren keine aufgesetzte "Hipness", sondern bewegen sich sehr real durch die Handlung. "Douglas Street" ist ein gelungenes Beispiel für das schwarze amerikanische Kino. *vw*

Regie: **Wendell B. Harris**
Produzent: **Dan Lawton**
Drehbuch: **Wendell B. Harris**
Darsteller: **Wendell B. Harris, Angela Leslie, Amina Fakir, Paul McGee**
Laufzeit: **90 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **New Vision**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Die kleine Meerjungfrau

Wenn das der gute Hans Christian Andersen noch sehen könnte. Er hätte sicherlich seine helle Freude an der Walt-Disney-Verfilmung des Sagenstoffes um die kleine Meerjungfrau gehabt. Zwar flimmert die herzallerliebste Geschichte ziemlich frei nacherzählt über den Bildschirm, aber das tut dem Vergnügen wahrlich keinen Abbruch.

Ariel, die Tochter des Seekönigs Triton, verliebt sich in einen schmucken Prinzen vom Festland. Leider steht dem Herzensglück der Fischmaid eine unwesentliche Kleinigkeit im Wege: Flossen statt Beinen mögen zwar im Wasser ungemein praktisch sein, an Land jedoch ist das Schuppenkleid ein arges Hindernis. Ariel läßt sich auf einen Deal mit der finsteren Magieren Ursula ein. Ein Satz Beine gegen die wunderschöne Singstimme Ariels. Ariel willigt ein und hat nun drei Tage Zeit, sich den Prinzen zu angeln, ansonsten bekommt Ursula nicht nur das goldige Stimmchen, sondern Ariel als Komplettpaket.

"Die kleine Meerjungfrau" ist nicht nur ein Film für Kinder. Die schmalzige Herz-Schmerz-Story wird durch die technische Brillanz der Zeichnungen und dem zuhauf vorkommenden Humor auch junggebliebenen Erwachsenen schmackhaft gemacht.

Als Schmankerl dienen die fetzigen Gesangseinlagen, die dem Film gleich zwei "Academy Awards" eingebracht haben. Wenn Sebastian, die geniale Krabbe, den Taktstock schwingt und zum Unterwasser-Calypso "Under the Sea" ansetzt, zucken selbst Tanzmuffel mit den tauben Gliedmaßen. Einziges Manko: Die deutsche Synchronfassung hinkt dem Sprachwitz des englischen Originals etwas hinterher. *mh*

Regie: **Walt Disney Productions**
Produzent: **Walt Disney Productions**
Drehbuch: **Walt Disney Productions**
Darsteller: **Ariel, Sebastian, King Triton, Ursula, Flounder und viel Fisch**
Laufzeit: **ca. 83 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 6 Jahren**
Videoanbieter: **Walt Disney**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

VIDEOFILM



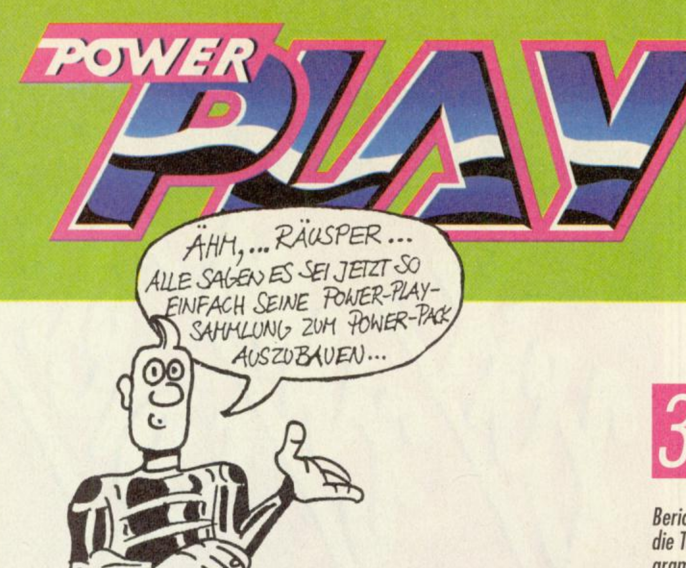
Edward mit den Scherenhänden

Die Geschichte ist so alt wie das Kino selbst: Der Sagenstoff vom Monster und der Schönen wurde in unendlichen Variationen auf die Leinwand gebannt. Ob als romantisches Märchen wie in Cocteaus "La Belle et la Bet" oder in zahlreichen "Frankenstein"-Versionen: Immer besitzt das vermeintliche Monster, der Ausgestoßene, mehr Herz als die "Normalen", die braven Bürger. Der Freak sorgt zwar erst für wohlige Schauer in den Kleinbürgerhirnen, wenn er aber als menschliches Wesen anerkannt werden möchte, schlägt die Neugier schnell in Haß um.

Tim Burton, der schon mit "Lottergeist Beetlejuice" und "Batman" einschlägige Erfahrungen im Fantasy-Genre machen konnte, erzählt in "Edward mit den Scherenhänden" eine moderne Variation dieses Themas. Vincent Price, der alte Horrorfilmveteran, spielt einen Erfinder, der als Krönung seines Lebens einen künstlichen Menschen schaffen will. Kurz vor Vollendung seines Werkes stirbt er und zurück bleibt Edward, der Maschinenmensch mit den Scherenhänden. Die resolute Avon-Beraterin Peg (Dianne Wiest) findet den hilflosen Edward und nimmt ihn kurzerhand mit nach Hause. Natürlich verliebt sich Edward sogleich in Peg's liebreizende Tochter Kim (zuckersüß: Winona Ryder). Alle sind begeistert von Edward, der mit seinen Händen wahre Wunderdinge mit Frauenhaaren anstellen kann.

Trotzdem nimmt das Unheil seinen Lauf. Tim Burton hat das moderne Märchen mit viel technischem Aufwand verfilmt: Die Spezialeffekte sind teilweise bemerkenswert. Leider hakt es in der Geschichte an einigen Stelle ganz gewaltig und die Schwelle zum Edelkitsch wird deutlich überschritten. *vw*

Regie: **Tim Burton**
Produzent: **Denise di Novi, Tim Burton**
Drehbuch: **Tim Burton, Caroline Thompson**
Darsteller: **Johnny Depp, Winona Ryder, Dianne Wiest, Vincent Price**
Laufzeit: **100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 6 Jahren**
Video-Anbieter: **FOX-Video**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich



1/91

Interview mit den "Elite"- Erfindern David Braben und Ian Bell. Großer Joystick-Vergleichstest. Beginn des "Dragon Wars"-Clue Books.

2/91

Erster Bericht über das Super Famicom. Test des Superspiels "Lemmings" inklusiv kostenlosem Lemmings-Aufkleber. Erfolgstitel "Spindizzy Worlds" unter der Lupe.

3/91



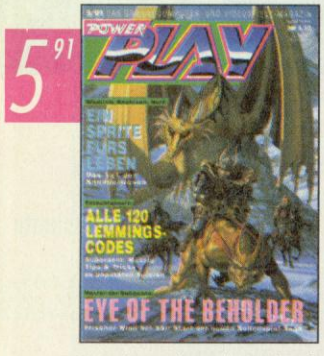


Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoroman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicm mit "F-Zero" und "Super Mario World".

4/91

Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmierteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga´s Ambition" im Test.

5/91



Neuestes SSI-Rollenspiel "Death Knights of Krynn" im Test. Rasante Renn-Action mit "Super Monaco GrandPrix". Jede Menge Power-Tips für Computer- und Videospiele.

6/91



Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

7/91

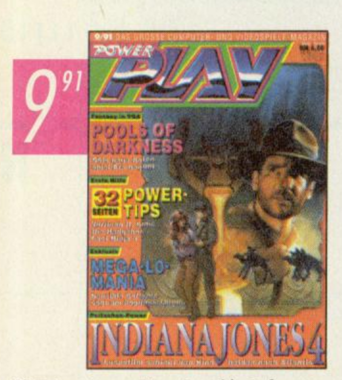


Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.

8/91

Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

9/91



32 Seiten Power-Tips. Sensible Software sägt am Poplous-Thron - Mega-Lo-Mania. Indiana Jones 4 Lucasfilm schickt den Kinohelden nach Atlantis.

10/91



Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11/91



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechung: Terminator 2

12/90



Tonnenweise Spieletest zur Weihnachtszeit: Superhit "Wing Commander" im Test. Erster Blick auf kommende Lynx-Neuheiten. Wertvolle Tips zum Rollenspiel "Legend of Faerghail".

Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90 anfordern.

RITSCHE...RATSCHE, SÄG! — ... ABER KEINER HAT GESAGT, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!

Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial ´90

Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

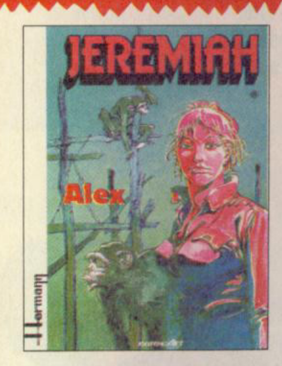
Straße, Hausnummer — PLZ, Wohnort

AC 10 1A

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schickt den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Ihr könnt Eure Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 28

COMICS



Jeremiah: Alex

Die gekonnte Endzeit-Saga von Deutschlands beliebtesten Zeichner geht in die 15. Runde: Jeremiah und sein Kumpel Kurdy zeigen jedoch noch keinerlei Alterserscheinungen, sondern geraten auch diesmal in tiefsten Schlamassel. Einzig eine ebenso schöne wie entschlossene Frau kann ihnen helfen. Leider hat diese wirklich Haare auf den Zähnen und sorgt für ausgeprägte Verwirrung bei unseren Helden.

Ein Science-fiction-Epos der Meisterklasse. *Eric Hegmann/wi*

Texter/Zeichner: Hermann
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMICS



Das Volk der Wurzeln

Und noch 'ne Fantasy-Saga: Torg-weniger-als-ein-Hund ist ein Findelkind. Er lebt in einem gewaltigen Urwald, der als Herrscher über alle Geschöpfe die Erde bedeckt und in seinen 500 Meter hohen Bäumen geheimnisvolles Leben beherbergt. Als Torg erwachsen wird, macht er sich auf die Suche nach seiner Herkunft. Kein Meilenstein in der Geschichte der Comic-Kunst, jedoch trotzdem erfreulich humorvoll.

Eric Hegmann/wi

Texter/Zeichner: Tarvel/Aouamri
Verlag: arboris
Preis: 14,80
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

COMICS



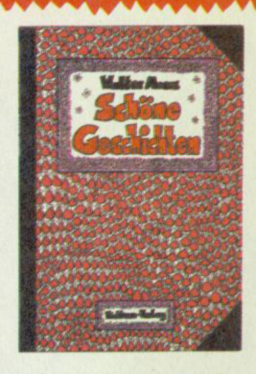
Frösche, Friedhöfe und die Gesundheitspolizei

Carmen, die streitlustige Alte aus der Hinterhofbaracke, ist wieder da. Gemeiner und bösartiger als diese Giftspritze mit der großen Klappe ist kaum eine andere Comic-Persönlichkeit. Egal ob sie die Abtreibung der Freundin seines Neffen nicht bezahlen will oder einen Einbrecher in den Selbstmord treibt — kein Auge bleibt trocken und kaum ein gesellschaftliches Tabu unberührt.

Eric Hegmann/wi

Texter/Zeichner: Lelong
Verlag: alpha comic
Preis: 9,80
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMICS



Schöne Geschichten

Wie gewohnt, läßt Moers im "Schöne Geschichten"-Rundumschlag nichts und niemanden aus. Kennt er auch mit Minderheiten kein Erbarmen. Der fette LKW-Fahrer, der den Tramper mit moderner 12-Ton-Musik quält, entpuppt sich z. B. als schwuler Freigeist mit überraschenden Vorlieben. Selten wurde von einem deutschen Zeichner origineller Humor zu Papier gebracht. Menschen, die sich ihrer böser Gedanken nicht schämen, werden sich jedoch köstlich amüsieren.

Eric Hegmann/wi

Texter/Zeichner: Moers
Verlag: Eichborn
Preis: 19,80
POWER-WERTUNG: hervorragend



Das heiße Match: Krisalis sorgt mit "Face Off" für eine neue Eishockeysimulation.

Der große Vergleich: *POWER PLAY* nimmt alle wichtigen Videospielsysteme unter die Lupe.

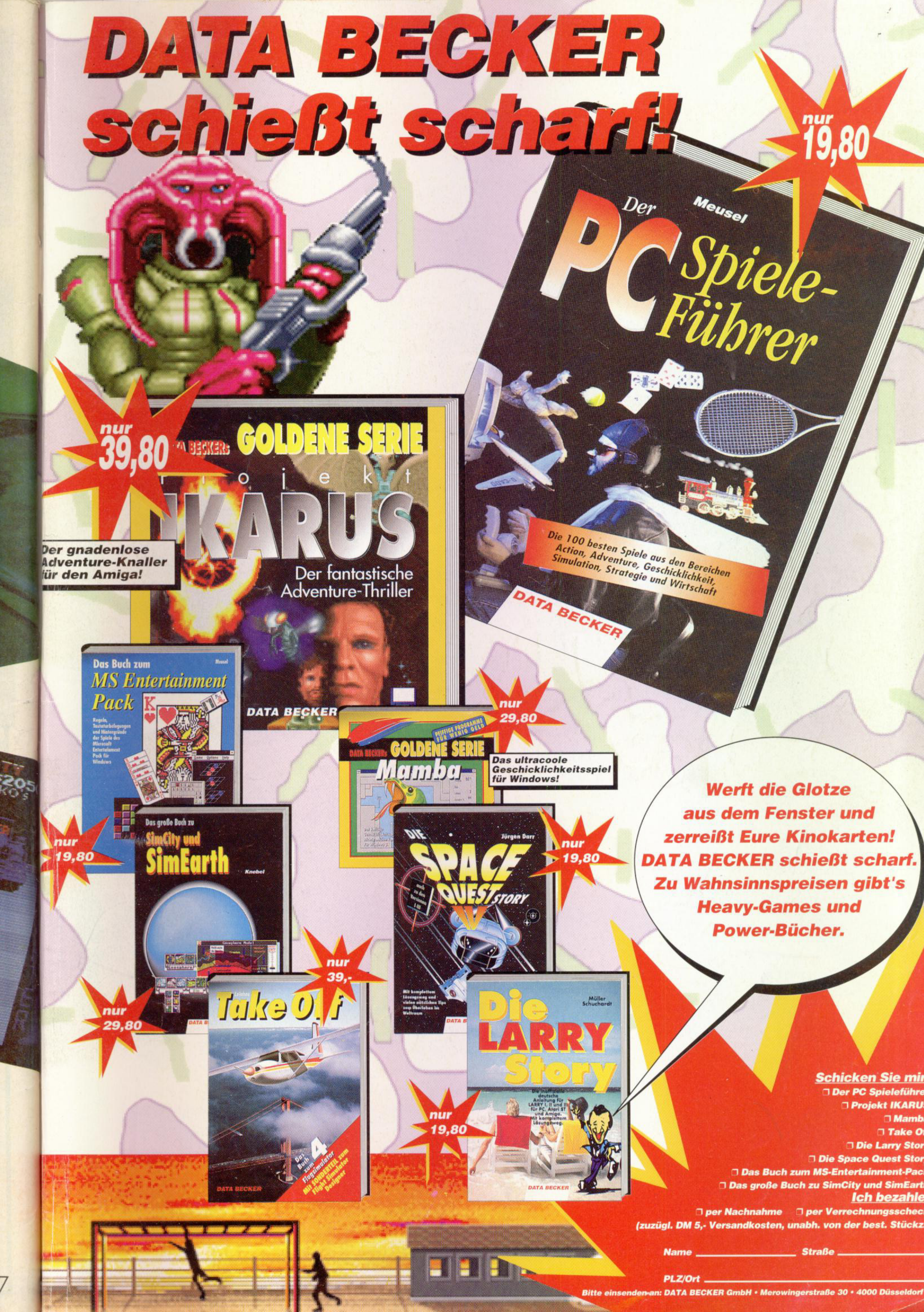
Der harte Schlag: Im Arcade-Superhit "Pitfighter" gilt das Gesetz des Stärkeren.

POWER PLAY

1

erscheint am 11. Dezember 1991

Nachdem wir in dieser Ausgabe die Spieletauglichkeit der einzelnen Computer unter die Lupe genommen haben, widmen wir uns nächstes Mal den **Konsolen**. Ein **ausführlicher Vergleichstest** verrät Qualitäten und Zukunftsperpektiven aller Systeme (tragbar und stationär). Außerdem werdet Ihr einen ganzen Berg von Spieletests vorfinden. Geplant sind u.a. Berichte über ein neues **Lucasfilm-Adventure**, **Pitfighter**, **Police Quest 3** und eine brandneue Eishockeysimulation. Wenn nichts dazwischenkommt, dann lest Ihr nicht nur ein Interview mit Sid "Pirates" Meier, sondern erfahrt auch Details über sein neues Werk **Civilization**. Natürlich sind ebenfalls alle Neuheiten für Game Boy, Mega Drive und Super Famicom im Test — und einige weitere Weihnachtsüberraschungen. Reinschauen lohnt sich mehr denn je.



DATA BECKER
schießt scharf!
nur 19,80
Der PC Spiele-Führer
Meusel
Die 100 besten Spiele aus den Bereichen Action, Adventure, Geschicklichkeit, Simulation, Strategie und Wirtschaft
DATA BECKER
nur 39,80
GOLDENE SERIE
Projekt
IKARUS
Der fantastische Adventure-Thriller
DATA BECKER
Der gnadenlose Adventure-Knaller für den Amiga!
Das Buch zum MS Entertainment Pack
Meusel
nur 29,80
GOLDENE SERIE
Mamba
Das ultracoole Geschicklichkeitsspiel für Windows!
nur 19,80
Das große Buch zu SimCity und SimEarth
Knebel
nur 19,80
Die Space Quest Story
Jürgen Darr
nur 19,80
nur 39,-
Take Off
nur 29,80
Die LARRY Story
Müller Schuchardt
nur 19,80
DATA BECKER
Werft die Glotze aus dem Fenster und zerreißt Eure Kinokarten! DATA BECKER schießt scharf. Zu Wahnsinnspreisen gibt's Heavy-Games und Power-Bücher.
Schicken Sie mir
❒ Der PC Spieleführe
❒ Projekt IKARU
❒ Mamb
❒ Take O
❒ Die Larry Stor
❒ Die Space Quest Stor
❒ Das Buch zum MS-Entertainment-Pac
❒ Das große Buch zu SimCity und SimEart
Ich bezahle
❒ per Nachnahme ❒ per Verrechnungsschec
(zuzügl. DM 5,- Versandkosten, unabh. von der best. Stückz
Name ______ Straße ______
PLZ/Ort ______
Bitte einsenden an: DATA BECKER GmbH • Merowingerstraße 30 • 4000 Düsseldorf

AM 2. 12.
KOHLE MACHEN



BLACK GOLD

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 0 61 07/6 20 67

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97